O LIVRO DOS CLÃS

UM LIVRO DE REFERÊNCIA PARA VAMPIRO: A MÁSCARA

O LIVRO DOS CLÃS

UM LIVRO DE REFERÊNCIA PARA VAMPIRO: A MÁSCARA

ÍNDICE

O LIVRO DOS CLÃS

Capitulo l : os pilares da camarilla 7
Capitulo ll : a espada de Caim 67
Capitulo lll: Indepedentes 83
Capitulo lV: Linhagens 113
Capitulo V:variaçoes do sangue 148

A Camarilha

Ventrue

Toreador

Tremere

Brujah

Gangrel

Malkavian

Nosferatu

KLING AI

BRUJAH

O clã Brujah é composto quase completamente de rebeldes de todos os tipos, eternamente à procura das expressões definitivas de sua individualidade. Os Brujah são punks, carecas, motoqueiros, *death-rockers*, *freaks*, socialistas e anarquistas. Tendem a serem teimosos, altamente agressivos, rudes e extremamente vingativos. São os vampiros mais incontroláveis da Família.

Esses desajustados são fanáticos por suas crenças disparatadas — a única coisa que os une é seu desejo de sobrepujar o sistema social, seja vampírico ou mortal, e substituí-lo por um sistema forjado por eles mesmos (ou com nada). Muitos são obstinados, devotando-se à sua causa até se tornarem cegos a todas as outras nuances da verdade.

Embora os Brujah sejam incrivelmente separatistas, ajudam uns aos outros em momentos de necessidade, a despeito de disputas ou antagonismos passados. Se o chamado dos Brujah for feito, outros irão responder, mas o bando reunido ficará enraivecido se acharem que foram convocados sem motivo.

O clã é mal organizado e apenas ocasionalmente convoca reuniões informais. Os Brujah dependem de seu comportamento caótico para atingirem os resultados que desejam. Outros Membros lhes permitem cometer suas excentricidades. Certas atividades que fariam outros Membros serem eliminados costuma valer-lhes apenas o comentário: "Ah, é um Brujah". Explosões de insolência e comportamento turbulento não surpreendem quando partem de um Brujah. Os outros Membros aprenderam a conceder aos Brujah uma liberdade de ação que não seria tolerada em nenhum outro vampiro.

Apelido: Ralé

Aparência: Os Brujah tendem a se vestir no estilo que seja o mais ultrajante daquele período, embora alguns se vistam de uma forma que entre em conflito com o resto do clã, de modo a serem "os mais" rebeldes. Jaquetas de couro, cabelo arrepiado, correntes e botas pretas são comuns hoje em dia, assim como diversas roupas antigas, especialmente aquelas da Renascença. Eles podem também vestir-se e assumir as atitudes de criminosos, neonazistas ou mesmo Deadheads.

Refúgio: Os Brujah vivem onde quiserem, freqüentemente expul-

sando os infelizes que moravam antes no local escolhido. Por hábito, mudam-se com certa freqüência, nunca permanecendo no mesmo lugar por mais do que um mês. Costumam possuir muitos esconderijos onde podem ficar em momentos de tumulto. Uma tática nova de alguns Brujah é mudar-se para os lares de famílias suburbanas, submetendo-as à Dominação. Os Brujah "grudam-se" à família durante algumas semanas e mudam-se em seguida quando se entediam. Certos Brujah "recrutam" os adolescentes rebeldes da vizinhança um pouco antes de se mudarem.

Antecedentes: Ao escolherem sua progênie, os Brujah naturalmente preferem rebeldes. Apenas raras vezes um neófito é guiado através do processo. Normalmente os novos Brujah são entregues à sua própria sorte, convocados e auxiliados apenas pela vontade de seus senhores. Ele costuma manter-se anônimo para evitar a ira de um Príncipe severo.

Um senhor costuma gerar mais de uma criança da noite por vez, formando uma prole. Como os Brujah nem sempre pedem a permissão do Príncipe quando criam sua progênie, as chances de sobrevivência das crianças serão maiores se formarem um grupo. Trata-se de uma estratégia numérica — quanto mais progênitos forem criados, mais provável será sua sobrevivência.

Criação de Personagens: Os Brujah costumam possuir conceitos criminosos ou "punk", mas muitos deles também são intelectuais. Na maioria das vezes possuem Comportamento agressivo e Naturezas muito extremas. Os Atributos Físicos são primários, assim como as Perícias. Os Brujah costumam ter Contatos, Aliados e Rebanho entre seus Antecedentes.

Disciplinas do Clã: Rapidez, Potência, Presença

Fraquezas: Os membros deste clã são tomados pela frenesi com mais rapidez que os outros vampiros. Entretanto, os Brujah negam isto terminantemente. Na verdade ficam extremamente hostis (quase atingindo o frenesi) quando o assunto é levantado. O grau de dificuldade das jogadas de frenesi é sempre dois níveis maior do que o número anotado.

Organização: Este clã é mal organizado e raramente se encontra formalmente. Contudo seus membros apóiam os anarquistas mais que qualquer outro clã. Na verdade os anarquistas formam o núcleo do movimento.

Citação: *"Todos seres pensantes merecem ser livres esse é o nosso direito de nascença. Quando derrubarmos o sistema decadente que tenta nos governar, poderemos derrubar o sistema que governa os mortais também. Seremos os salvadores da Terra."*

Estereótipos:

- Nosferatu — Devido à sua aparência, são rejeitados injustamente. Somos os únicos que os respeitam, a despeito de sua bestialidade.
- Tremere — Nossos arqui-inimigos. Ninguém é pior que esses manipuladores.
- Ventrue — Esses políticos vis e coniventes são hipócritas do mais alto grau.
- Gangrel — Verdade seja dita: eles sabem lutar.
- Toreador — Bastardos afetados. Eles seriam aliados dignos se não fossem dependentes de vícios humanos.
- Malkavianos — Alguns são bons companheiros, mas todos são esquisitos.

BRUJAH

O clã Brujah é principalmente composto de rebeldes, com e sem causa. Individualistas, extrovertidos e turbulentos, os Brujah carregam o desejo da mudança social dentro de seus ***a***c orações mortos e a hierarquia do clã contém alguns dos Membros mais violentos da Camarilla. Muitos vampiros vêem os Brujah como nada mais do que marginais e desencaminhados, mas a verdade dos fatos é que uma paixão g enuina se esconde por trás de suas polêmicas.

Os Brujah adotam paixões e causas, às quais eoleiasm a pcom intensidad mordacidade. Alguns Brujah seguem membros caricsomsá dtie seus clãs, en to outros preferem atitudes individuais assumidas e desafiadoras. O clã reivin ca uma história rica em guerreiros-poetas, tendo adaptado este conceito às tes modernas; muitos Brujah estão contentes pela oportunidade de falar o q pensam e então, deliciar-se com um pouco de destruição para ilust rar seu to de vista.

A disposição para mudanças da Ralé os une, embora tenuemente suas cruzadas noturnas. Dado um inimigo comum, Brujah com ideias tot mente diferentes se unem lado a lado para combater seus inimigos. De de derrotado o inimigo, porém, tudo volta a ser como antes. Um tema co mum aos Brujah envolve a fundação de uma "Utopia" vampirica ou a recri ação da mística de noites já esquecidas, apesar de cada Brujah ter um idéia diferente do que seria essa Utopia.

Os Brujah se apóiam em um comportamento caótico e e motins para expressarem suas idéias e a Ralé goza de uma liberdade de ação, jamais atribuída aos outros clãs. Na verd de, é praticamente esperado que um Brujah seja incoer e belicoso; este estereótipo serve bem aos muitos mem eloquentes e extrovertidos do clã, que não têm a nece dade de recorrer sempre à violência para expressarem se argumentos.

Respeitados por suas artes de luta e a prontidão co que eles reúnem sob uma mesma bandeira, os Bru são a força física da Camarilla. Ultimamente , contud muitos neófitos da Ralé vêem que seu papel dentro d Camarilla é o de uma instituição por si só, e vários pequenos tumultos circulam dentro d o clã. Outros Membros acreditam que os Brujah seriam os primeiros a deixar a Camarilla. Os Brujah também acreditam nisso ...

Apelido: Ralé

Seita: Deixando a retórica de lado, a maioria dos Brujah pertence à Camarilla. Os Membros Brujah também apóiam os anarquistas, discutivelmente mais do que a Camarilla. Certamente, os anarquistas têm mais membros Brujah do que membros de todos os outros clãs reunidos

Aparência: Os Brujah variam muito em relação à aparência, apesar de muitos adotarem estilos radicais e aparências ou sadas. Se usarmos estereótipos, o Brujah típico usa uma jaqueta de motociclista, jeans esfarrapados, botas militares e cabelos compridos ou com cortes ousados. Na verdade, poucos Brujah se encaixam nesta imagem. No entanto, aparências joviais, roupas da moda e cortes de cabelo interessantes são traços comun entre muitos Brujah, apesar de outros preferirem guarda-roupas que encorajem as pessoas a levá-los a sério. No fim das contas, a aparência de um Brujah normalmente reflete a sua atitude: Um

skinhead revoltado deve ser realmente um rebeld aen aoruquista, enquanto um pedante de óculos com terno de lã véa vperolmente um reformista ou liberal. Observe, contudo, quei ddoe vao fardo Brujah do inconformismo, qualquer suposição de isid ebaseada apenas na aparência pode ser potencialmente pae.r igOoss Brujah se vestem como quere m.

Refúgio: Onde bem entenderem. O***vo***u***c ê*** vai querer mandá-los embora?

Mais do que qualquer outro clã, os Brujah se ma nntaê mcompanhia de outros vampiros e um refúgio pode ab rtiogdaar uma ninhada. Membros Brujah também mantêm vários esecroijonsd e tocas, pois suas existências guiadas por confflriteoqsu entemente tornam alguns locais inabitáveis. Alguns Brujah fintoesó até mesmo levam ao extremo a prática urbana de invasão dloiamr,i cidominando ou matando os ocupantes da casa e tomaonndtao dco local. Como em outras buscas, contudo, essas iensv arsaõramente prendem o interesse da Ralé por muito tempo, ea omsp ivros normalmente se mudam quando se cansam do local.

Antecedentes: Os Brujah preferem aqueles que aderem às mudanças de uma forma ou de outra e normalmentet aremc rmuembros de campi de universidades, grupos políticos ou dineo rmias oprimidas. Jovens Brujah podem ter qualquer anteencted e normalmente possuem causas ou assuntos prediletosrd ednet ea importância pessoal. Todos os tipos de dissidentceosn etrnam um caminho na hierarquia dos Brujah, desde motoqueirnoasr qauistas e terroristas até fascistas vociferantes e radiciailist ans. Obviamente, este é parte do motivo pelo qual o clã é tão deasnoizragdo — o ódio entre os Brujah é normalmente mais amargo do quóed io por aqueles a quem eles mutuamente se op õem.

Criação de Personagem*O:* s Brujah normalmente têm conceitos violentos e criminosos, mas também podem ter teammpeenrtos mais intelectuais ou sociais. Suas Naturezas e Compeonrttaoms tendem a ser agressivos e similares em todos os membros, opso iBrujah costumam "vestir a camisa" de suas causas (isqtou aén, do usam camisas ...). Personagens fisicamente bem dotaãdoo psr esdominantes entre os membros do clã, mas alguns favorecem orisb uAtots Mentais. Da mesma forma, as Perícias são preponntdeesr, aseguidas bem de perto pelos Conhecimentos. Qualquer Antencte dpeode ser apropriado a um personagem Brujah, apesar de m dueitnotsro do clã cultivarem Contatos, Aliados e Rebanho. PoBucruojsa ha dotam Mentores como Antecedentes.

Disciplinas do Clã: Rapidez, Potência, Presen ça

Fraquezas: A paixão ardente é tanto a bênção quanto a mal-de***nerds***dição de um Brujah. Apesar de serem rápidos paortaa ra udma causa, eles são igualmente velozes para entrar em fre Onebsvii.amente, os Brujah negam radicalmente esta tendência à excoi tea çsãe tornam bastante hostis quando o assunto é mencionadof.i cAu ldaide dos testes para se evitar o frenesi (v. página 228o)i sé ndíveis mais alta para os membros do clã Bruj ah.

Organização: O clã Brujah é dividido demais e rasgado por critas, esbanjar. Meu senhor me disse que eles nos fer raalrgaumm tempo atrás. A vingança vem vindo, seus filhos ãdea. m conflitos inutuamente destrutivos para possuírem uvemadadeira organização, e por isso o clã nunca se reúne fomremnatel. O clã realiza duas convenções, o Comício e o Embalo. Om ícCio é o que é: reuniões informais de Brujah (e outros rteavdols, Membros e mortais) nas quais qualquer um que consiga grlitaor oa suficiente pode. ter sua opinião ouvida. Os Embalos são acontectoims en sociais disfarçados como eventos musicais ou dret enitmento de larga escala. Uma reunião normalmente leva à oeu dtriac as sobre os locais dos eventos estão frequentemeunlttea so cem meio à apresentação da reunião em andamento. Estest reonsc conuase que invariavelmente se transformam em tumulto, aancdaob por corroer a base organizacional do clã.

Linhagens: Os Brujah antitribu, membros do Sabá, ironicamente, são como bastiões da estabilidade. Em uimtaa d seevotada ao caos e à destruição, os Brujah são os mais coinsf iádvoes monstros que povoam o Sabá. Eles são vistos menos comod eresb aeplaixonados e mais como tropas de choque brutais. Os BrujaSha dboá tendem a ser menos inteligentes e perspicazes do que smeuãso si re irmãs da Camarilla. Suas causas são deixadas de lado emr dfa vporomessa de uma nova devastação a se rea lizar.

Mote: Pense por si mesmo ou*m é****e*** lhor ***que esteja****m* orto. Seja como ***for, para mim está otim o.***

ESTEREÓTIPO S

Assamitas: Eles caíram de muito alto da árvore para terem um lugar em nosso mund o.

Seguidores de*S et:* Bastardos pegajosos. Eu imagino o que eles têm a esconder já que o que nos mostramo éd itoãsoo .

Gangrel: Eles lutam bem e estão dispostos a se machucar pelo que acreditam. Talvez nós nos juntemos a sel eesl es saírem da Camarilla. Ou talvez nós saiamos prim ..e. iro

Lasombra: Bata primeiro e faça perguntas depois ao lidar com estes Membros, ou eles vão induzi-lo a courtar psrórpia garganta .

Malkavianos: Eles são uns doidos varridos, mas pelo menos não te odeiam de cara pelo que voc ê é.

Nosferatu: Argh! Mas ao menos eles batem o mais torte que podem, e sabem de tudo. O melhor a fazer céiv sileizr ado com eles. Afinal, os pobres bastardos precisamod does tos amigos que puderem arranja r.

Ravnos: Se mexer nas minhas coisas eu arranco o seu m aldito coração, "seu lixo europe u".

Toreador: Por acaso algum destes Membros já fez alguma coisa? Ou eles ficam só tramando uns contra ooss o tuotdras as noites?

Tremere: É como se alguém tivesse Abraçado um monte de RPG e dito a eles que suas magiasi- func onam .

Tzimisce: Ame-os ou deixe-os. A única que eu conheci parecia mais confiável do que os "Membros" da Cailmlaa, rmas eu não consigo parar de pensar que era só porqueu elari aq alguma coisa .

Ventrue: Estes fascistas desgraçados são completos hipócrita assim como qualquer um com um pouco der ppoadrea

Caitiff: Eu tenho alguns amigos entre os Desgarrados. Nós somos o único clã que trata estes infelizes comuao iisg.

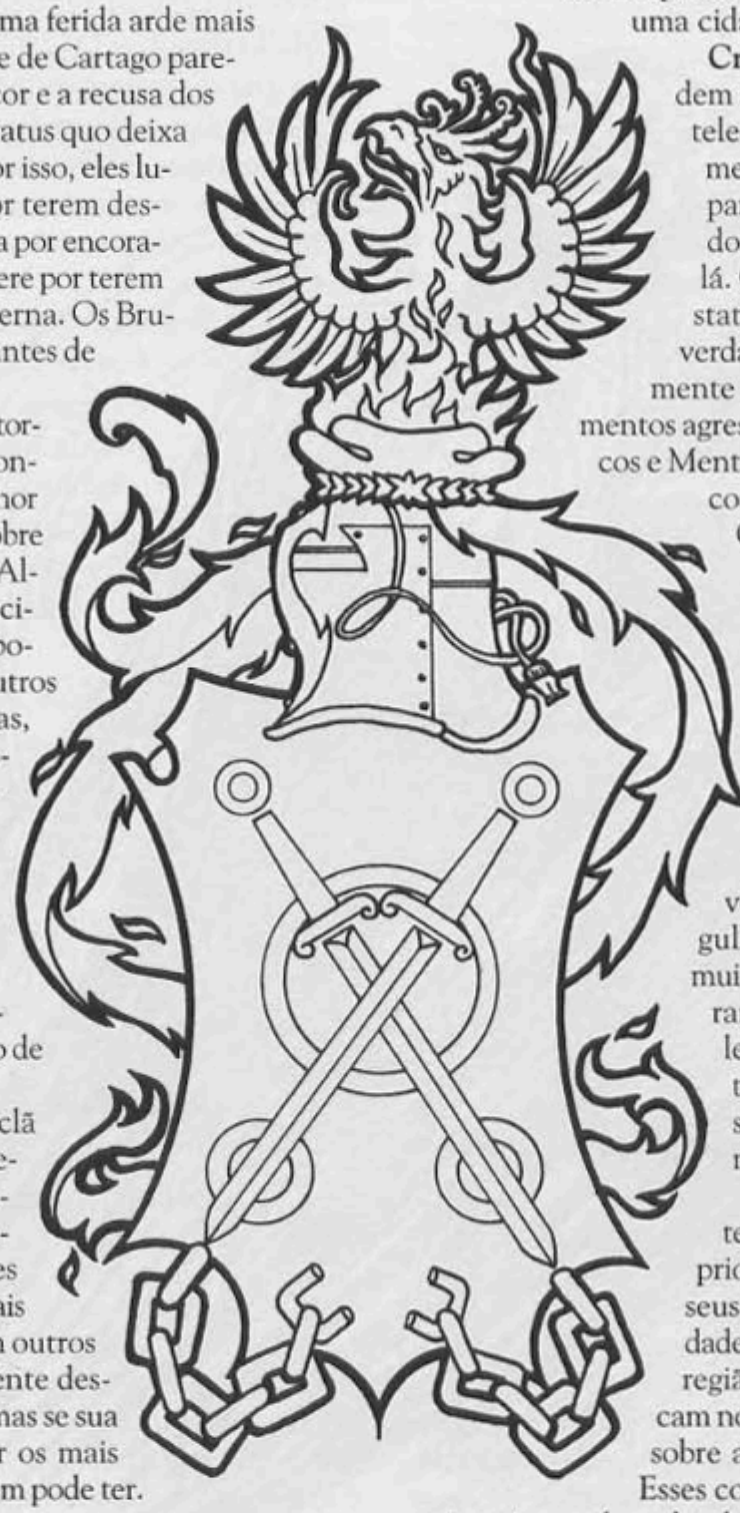
Camarilla: O menor dos males — pelo menos são mais organizados do que o Sa bá.

Sabá: Pelo menos têm algo a dizer sobre entrar em ação.

BRUJAH

Os Brujah são os perfeitos guerreiros-filósofos, sempre buscando a perfeição da mente e do corpo. Os anciões do clã podem se lembrar da Era Dourada, e falar saudosamente de Cartago. É o objetivo final dos Brujah criar um lugar melhor, onde vampiros de todos os tipos possam coexistir pacificamente e prosperar.

Desafortunadamente, nenhuma ferida arde mais do que um sonho negado. A morte de Cartago parece ter apenas aumentado seu rancor e a recusa dos outros clãs em se mover além do status quo deixa um sabor amargo em suas bocas.Por isso, eles lutam. Lutam contra os Ventrue por terem destruído Cartago, contra os Lasombra por encorajarem o status quo, contra os Tremere por terem matado Saulot — a lista parece eterna. Os Brujah não são nada mais do que amantes de uma causa.



Atualmente, os Brujah estão se tornando um clã dividido. Eles não conseguem concordar sobre como melhor trazer a mudança, ou até mesmo sobre que objetivo deveriam perseguir. Alguns são a favor de se criar uma sociedade onde humanos e Cainitas poderiam coexistir pacificamente; outros desejam permanecer nas sombras, igualitários entre eles, mas superiores aos mortais. Além disso, membros do clã estão agora Abraçando tantos guerreiros quanto existem filósofos e pensadores no clã, preparando-se para as batalhas que eles dizem estarem se aproximando. O clã que acredita na harmonia está se fragmentando sob o peso de sua própria mudança.

Apesar da infra-estrutura do clã estar passando por um estágio de decadência, os Brujah correm a apoiar um ao outro quando surge a necessidade. A maioria dos senhores trata suas crianças da noite com mais respeito do que é demonstrado em outros clãs. Os Brujah são tradicionalmente desconfiados quanto aos forasteiros, mas se sua amizade é ganha, eles podem ser os mais leais (e teimosos) amigos que alguém pode ter.

Alcunha: Fanáticos

Aparência: Na maior parte dos casos, os Brujah estão em forma e têm a imponência das águias. Eles preferem Abraçar neófitos que estão próximos da perfeição em corpo e mente, mas a era atual os está forçando a baixarem um pouco os seus padrões. Os Brujah se identificam fortemente com os mortais, e os neófitos preferem se vestir como faziam em vida (ou pelo menos parecer o mais normal possível).

Refúgio: Os Brujah vivem onde querem, mas a maioria prefere viver próximo de pessoas. Muitos mantém suas residências mortais (se tiveram alguma), e em raras ocasiões, dois deles compartilharão as mesmas acomodações em uma cidade.

Criação de Personagem: Brujah tendem a ter conceitos de guerreiros ou intelectuais, mas eles podem ter praticamente qualquer antecedente. A Espanha é atualmente o centro de poder dos Brujah, e muitos neófitos vêm de lá. O elo comum é seu desejo de ver o status quo mudado para alguma coisa verdadeiramente importante. Eles geralmente possuem Naturezas e Comportamentos agressivos ou dinâmicos. Atributos Físicos e Mentais são geralmente primários, assim como os Talentos e Conhecimentos. Os Brujah tendem a ter Aliados, Lacaios e Rebanho como Antecedentes. Muitos seguem os Caminhos da Humanidade ou do Paraíso.

Disciplinas do Clã: Rapidez, Potência, Presença

Fraquezas: Apesar de negarem sistematicatemente, os Brujah são de longe o clã mais suscetível ao frenesi. A maioria não tem orgulho desta falha em seu sangue, e muitos se tornam hostis ao ponto de beirarem o frenesi quando o assunto é levantado. As dificuldades para os testes de frenesi de um Brujah são sempre dois pontos a mais do que o número listado.

Organização: Na maior parte do tempo, os Brujah cuidam de seus próprios assuntos, mas podem chamar por seus colegas de clã em caso de necessidade. Ocasionalmente, os Brujah de uma região se reúnem em um conselho, trocam notícias e tentam chegar a um acordo sobre algum objetivo comum específico. Esses conselhos raramente terminam com muita coisa sendo realizada, exceto por mais promessas de lealdade e camaradagem.

Mote: *Seus tolos! Existem coisas maiores na existência, e elas estão ao seu alcance! Nós podemos mudar o mundo se vocês simplesmente se unirem a nós. Acordem antes que vocês morram!*

Estereótipos

• Assamitas — Nós compartilhamos um inimigo comum: os Ventrue, e nada mais.

• Capadócios — Mórbidos e iludidos. Deixe-os com seus roubos de sepulturas.

• Os Seguidores de Set — Onde nós construímos, eles corrompem. Eles são nossos inimigos.

• Gangrel — Seus corações queimam com o fogo da Besta, mas eles não tentam se erguer acima dela. Se apenas eles fossem civilizados, seriam ótimos aliados.

• Lasombra — Desprezíveis covardes e manipuladores. Os primeiros passos para uma sociedade justa terão que ser dados sobre os corpos dos Lasombra.

• Malkavianos — Condolências para as crianças de Malkav, pois eles são um clã decaído. Aprenda com eles, e ajude seus irmãos, senão nós cairemos no caos tão profundamente quanto eles o fizeram.

• Nosferatu — Apesar de sua maldição, eles possuem os ouvidos mais aguçados dentre todos nós. Não os menospreze.

• Ravnos — Eles desprezam a verdade e fogem dela.

• Toreador — Nós valorizamos a arte e as realizações, assim como eles. Mas seu desdém em lutar por aquilo em que acreditam os condena, assim como faria conosco, se confiássemos nos Toreador.

• Tremere — Nunca acredite em suas mentiras. Eles mataram Saulot por amor ao poder, e matariam você pelo mesmo motivo.

• Tzimisce — Fique alerta quando caminhar com eles. Feche os dois olhos e você acordará sem nenhum.

• Ventrue — Eles têm nos odiado desde Cartago. Desde Cartago, nós os temos odiado.

• Baali — Não há nada a que eu dê valor que os Baali não procurem aviltar. Mande-os de volta para os abismos que eles tanto almejam.

BRUJAH VERDADEIROS

Na história do Clã Brujah, há um horrível segredo enterrado.

Os Membros que se auto-dominam os Brujah Verdadeiros alegam que o fundados do clã encontrou a morte final nas mãos de sua cria e que todos aqueles que se denominam "Brujah" são, na verdade, descendentes desse diablerista. As crias originais de Brujah — os Brujah Verdadeiros — desdenham seus primos ilegítimos e cultivam um ressentimento pelo
seu legado contínuo de diablerie.

Ao contrário dos Brujah "falsos", os Brujah Verdadeiros são vazios de emoções. Uma linhagem de estudiosos, historiadores e caçadores de conhecimento, os Brujah Verdadeiros vêem o mundo desapaixonadamente. Seja desenterrando uma tumba Cainita oculta, compilando os fragmentos de um manuscrito perdido ou se banqueteando no sangue de um escravo, os Brujah Verdadeiros seguem suas não-vidas em plácida contemplação. Eles não sentem excitação ou medo, mas reagem a seu mundo de uma forma analítica.

Os Brujah Verdadeiros estiveram envolvidos com a Mão Negra antes de sua queda, mas sua origem antecede até mesmo essa antiga seita. Na verdade, quando os jovens Brujah falam de Cartago, eles estão falando do lar dos Brujah Verdadeiros e não da utopia fantástica que vem a suas mentes. Os Brujah Verdadeiros acreditam que seu fundador fez seu refúgio no Norte da África, ao redor do qual a grande cidade floresceu, onde os Filhos de Seth eram meros vassalos e sacrifícios. Cartago não era uma cidade idílica mas um poço de sangue e fogo e deuses que andavam entre os homens. Alguns dos Brujah Verdadeiros alegam memórias da cidade e devem de fato ser antigos.

Desde a queda da Mão Negra, os Brujah Verdadeiros tem retornado a suas terras de origem, forjando uma tênue aliança com os Seguidores de Set. Apesar de solitários e indiferentes, os Brujah Verdadeiros percebem a importância de aliados, mesmo ao ponto de entrar em acordo com os Setitas. Ambos os grupos são caçadores de segredos e conhecimento perdido,
e apesar de diferirem em relação ao que eles fazem com sua recompensa, ninguém tem a menor dúvida de que eles perseguem objetivos similares.

Ao contrário de seus aliados Setitas, no entanto, os Brujah Verdadeiros não buscam o pecado e a indulgência, nem desejam levar adiante a busca viciosa dos Setitas para ressuscitar seu deus morto-vivo. Os Elois procuram conhecimento por si só. Eles escolheram ser eruditos e sábios, esperando conseguir maestria em seus domínios através da habilidade. Poucos inimigos são tão implacáveis quanto os Brujah Verdadeiros, e poucos aliados tão úteis.

Apelido: Elois

Aparência: Os Brujah Verdadeiros tendem a se vestir em estilos da época em que foram Abraçados, o que algumas vezes os causa dificuldades nas noites modernas. Os Brujah Verdadeiros não vêem de nenhum grupo étnico em particular, apesar de muitos dos mais antigos membros da linhagem parecerem se originar da Pérsia ou Mesopotâmia. Membros mais jovens preferem roupas modernas conservadoras, incluindo ternos sob encomenda e outros ornamentos sutis. Membros da linhagem que formaram relações com os Setitas Egípcios algumas vezes usam estilos e costumes do Norte da África.

Refúgio: Brujah Verdadeiros preferem refúgios solitários, tão longe de vampiros e mortais quanto possível. Se eles possuem os recursos para fazê-lo, Brujah Verdadeiros estabelecem múltiplos refúgios secretos, algumas vezes em várias cidades ao redor do mundo. Preferem mansões afastadas, imóveis rurais, palácios ocultos, templos e outros locais luxuosos, onde eles sempre podem se retirar em conforto se o peso das eras se tornar muito pesado por um tempo.

Antecedentes: Brujah Verdadeiros têm sido Abraçados de todas as culturas do mundo, geralmente depois da meia idade, apesar da linhagem ter alguns jovens Membros precoces. A característica que muitos Brujah Verdadeiros compartilham é uma propensão a aprender. A maioria dos membros da linhagem é muito bem educada ou se torna logo após o Abraço. Vários são também ricos, vindo de famílias afluentes ou tendo investimentos que requerem pouca atenção.

Criação de Personagem: Brujah Verdadeiros quase nunca têm Naturezas apaixonadas, e seus Comportamentos variam amplamente de vampiro para vampiro. Seus conceitos tipicamente caem entre as categorias profissional, estrangeiro ou diletante, geralmente com alguma inclinação estudiosa. Atributos Mentais são geralmente primários, apesar de algumas vezes preferirem Atributos Sociais, e Conhecimentos são similarmente preferidos. Antecedentes comuns entre os Brujah Verdadeiros incluem Identidade Alternativa, Arcanum (veja pág. 36), Contatos, Rebanho e Recursos. A maioria dos Brujah Verdadeiros ainda sustenta os ideais da Humanidade, apesar de anciões da linhagem algumas vezes adotarem Trilhas da Sabedoria estranhas ou únicas, sobre as quais pouco é conhecido. Aqueles envolvidos com os Setitas não são conhecidos pela adoção da Trilha de Typhon — apesar de poderem compartilhar alguns laços culturais, eles não necessariamente compartilham as mesmas filosofias.

Disciplina: Potência, Presença, Temporis

Fraqueza: As emoções dos Brujah Verdadeiros atrofiam durante suas noites de contemplação e estudo; eles se tornam frios e desapaixonados à medida que o tempo passa e eles se afastam cada vez mais de suas vidas mortais. Enquanto esses Membros compreendem o bem e o mal em um nível filosófico, eles raramente sentem qualquer dor de moralidade. Testes de Consciência e Convicção para os Brujah Verdadeiros sempre são feitas com a dificuldade maior em dois (máximo 10) do que as circunstâncias exigem. Ainda, valores de Humanidade e Trilha são difíceis de se manter na ausência de emoção — Brujah Verdadeiros devem pagar o dobro do custo em pontos de experiência para aumentar ou recuperar seus pontos de Consciência, Convicção, Humanidade e Trilha.

Organização: Enquanto os Brujah Verdadeiros valorizam sua solidão, eles também mantém uma alta estima por discursos intelectuais. Duas vezes por século, esses Membros se congregam em um lugar escolhido pelo seu mais antigo e informam um ao outro de assuntos importantes — o último encontro, por exemplo, estabeleceu sua relação informal com os Seguidores de Set. Fora desses encontros, poucas células ou salões de Brujah Verdadeiros algumas vezes se encontram para discutir atualidades, filosofia, religião e qualquer coisa que afete suas não-vidas.

Mote: ***Um interessante ponto de vista, que eu devo considerar no futuro. Parabéns — eu vou poupar sua vida... dessa vez.***

Estereótipos

Camarilla: Ela é bem sucedida no conceito, ainda que falhe completamente na implementação — um modelo perfeito de Johnson e Hobbes na mesa de Voltaire.

Sabá: Dez passos para a frente, nove passos para trás...

A Visão de Fora

A Camarilla

Soa como um rumor espalhado por algum ancião para manter suas crianças bagunceiras na linha. Eu não engulo.

— Stevie "O Açougueiro" Reno, Xerife de Houston

O Sabá

Fracassos irrelevantes, se eles existirem.

— Laika, Koldun Tzimisce

Os Independentes

Uma adição agradável e uma ferramenta disposta, mas com o tempo nós devemos ver o que eles nutrem em seus corações.

— Verdigris, soberana Setita

Brujah Verdadeiros

O Clã Brujah que a maioria dos Membros conhece nas noites modernas não é, segundo a lenda, a verdadeira linhagem do Antediluviano conhecido como "Brujah." A estranha linhagem conhecida como Brujah Verdadeiros alegam que a cria de Brujah, Troile, cometeu a diablerie sobre ele e roubou o controle do Clã.

Diz-se que, Brujah, não foi o guerreiro de sangue quente / estudioso que muitos vampiros associam com a ralé, mas sim um sério, introvertido apaixonado. Por que, então, ele optou por Abraçar primeiro um maníaco como Troile é um mistério que provavelmente nunca será totalmente explicado.

Os Brujah Verdadeiros nunca foram sujeitos a um expurgo maciço como os Salubri ou os Capadócios eram, mas eles não Abraçavam frequentemente e nunca se recuperaram do roubo do seu status de Clã. Sua cidade — a Cartago do mito Cainita, na qual os vampiros abertamente governaram mortais — supostamente caiu devido à traição das crias de Troile (apesar de outras histórias que sugerem a influência demoníaca). A partir daí, a linhagem desapareceu da história. Alguns membros notáveis da linhagem apareceram ao longo da história, mas nas noites modernas apenas historiadores vampiros ou aqueles que tiveram a chance de conhece-los podem falar de sua existência.

Qualquer que seja a sua verdadeira origem, os Brujah Verdadeiros permaneceram com uma presença pequena, mas constante na sociedade vampírica. Às vezes, eles usam a sua verdadeira natureza abertamente, enquanto outros alegam ser membros de outros Clãs (indicando o seu Clã como "Brujah", por exemplo, e não se preocupam em corrigir o equívoco que se segue). Seu foco principal é a busca do conhecimento, e para isso eles fizeram algumas estranhas alianças. Um Brujah Verdadeiro alia-se ocasionalmente com os Seguidores de Set, e às vezes até mesmo presta serviços de consultoria para o Sabá em troca de acesso ao segredos e locais normalmente inacessíveis para eles.

Apelido: Sábios

Seita: Os sábios tornaram-se mais ou menos independentes. Eles seguem as regras da Camarilla, quando nas suas cidades, e evitam o Sabá para que não sejam pressionados a servir ou serem destruídos. Embora não seja impossível para um Brujah Verdadeiro juntar-se a Espada de Caim, a maioria deles não pode reunir o fervor necessário.

Aparência: Em noites passadas, os Brujah Verdadeiros eram predominantemente de ascendência grega ou norte Africana. À medida que os séculos passaram, porém, os Sábios Abraçaram a descendência de toda a Europa e, eventualmente, o Novo Mundo. Nas noites modernas, Brujah Verdadeiros tendem a se vestir profissionalmente, se encaixando melhor com as definições acadêmicas de sua preferência.

Refúgio: Alguns Brujah Verdadeiros mantêm múltiplos refúgios em todo o mundo, e usam conforme viajam buscando qualquer tipo de conhecimento que mais os fascinar. Outros ficam mais perto de uma determinada cidade, geralmente com uma universidade secular ou outro centro de aprendizagem nas proximidades. Em ambos os casos, seus refúgios tendem a ser limpos, bem conservados, e austeros.

Antecedentes: Não é inteiramente correto dizer que o Brujah Verdadeiro só abraça acadêmicos e estudiosos, mas é bastante raro fazerem o contrário. Sábios as vezes Abraçam por curiosidade ou mesmo despeito, mas a maior parte, escolhem pessoas cuja capacidade de aprendizagem e de conhecimento acumulado iria beneficiar seus senhores.

Criação de Personagem: Atributos Mentais e Conhecimentos geralmente são primários. Senhores Brujah Verdadeiros instruem suas crianças nos fundamentos do Ocultismo e alguma forma de combate (apenas não é prático ser incapaz de lutar). Natureza e Comportamento são muitas vezes semelhantes, se não idênticas, e nunca nada é forçado ou apaixonado.

Antecedentes comuns incluem Recursos, Contatos e Rebanho.

Disciplinas do Clã: Potência, Presença, Temporis

Fraqueza: Brujah Verdadeiros perdem muito de sua capacidade emocional quando são abraçados, e sua capacidade de simpatia continua a deteriorar-se à medida que envelhecem. Todos os testes de Consciência e Convicão são feitos com +2 de dificuldade (máximo de 10), e novos níveis em Consciência, Humanidade Convicção, e Trilhas da Sabedoria custam o dobro do valor normal de experiência.

Organização: Embora sua raridade impeça reuniões frequentes, a linhagem se une duas vezes por século, para discutir assuntos que afetam a todos. Os membros mais antigos da linhagem determinam o local e hora específica da reunião. Fora destas reuniões maiores, muitos Brujah Verdadeiros ficam em contato através de cartas, sejam manuscritas ou digitais.

Estereótipos

Camarilla: *Depois de um certo ponto, um sistema se torna auto-sustentável, mesmo que já não tenha qualquer semelhança com o seu propósito original, que é muito grande para desmontar.*

Sabá: *Eu suspeito fortemente que o futuro de todos os Membros possa ser encontrado nesta Seita. E também espero que esteja errado.*

Brujah: *Um equivocado, ladrão zangado ainda é um ladrão.*

A Visão de Quem está de Fora

Camarilla: *Sim, eles parecem todos espertos e merda. Meu pai me contou histórias. Não confie neles, só jogue com eles.*

Sabá: *Passei uma noite muito agradável conversando com um deles há alguns anos. Lamento que o temperamento não os induza a se juntar a nós. Pelo menos são educados.*

Seguidores de Set: *Nossos novos amigos. Nós ainda estamos, eu admito, procurando a melhor forma de tentá-los. Eles parecem não querer nada.*

Citação: *Eu o poupei noite passada porque não finalizamos a conversa. Eu poderia poupá-lo hoje à noite, se achar que amanhã você ainda possa interessar.*

True Brujah

The rabble don't understand. They think that passion will set them free, that they will be the masters of it. They are wrong. Passion serves no master. It seizes the reins of a man's mind, overriding it with grandiose and illogical plans. The calm mind, the orderly mind – these offer control. These offer stability. In time, these "Brujah" will either be brought to this conclusion, or they will be brought to dust.

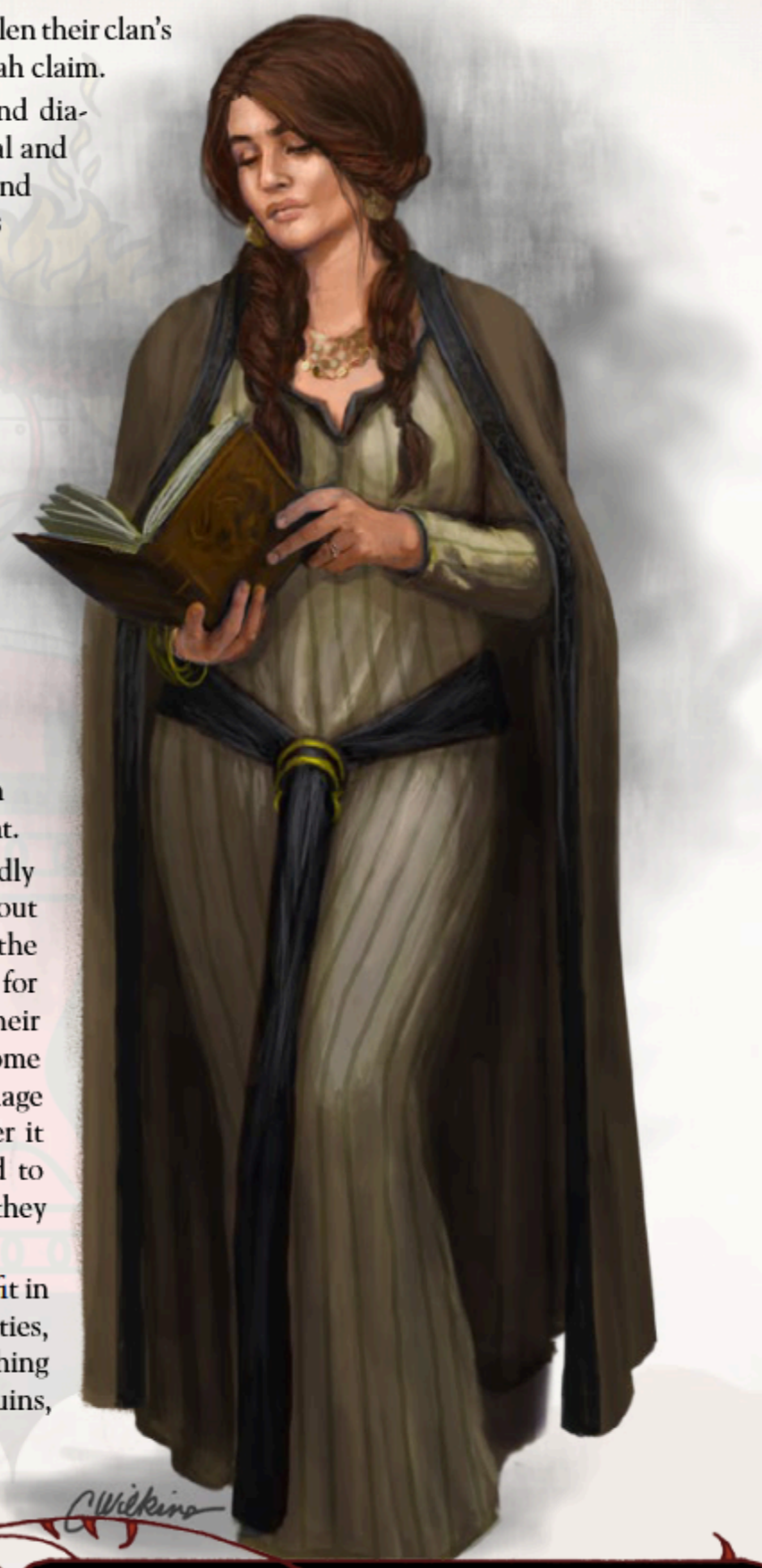
The Brujah the other Cainites know are liars, having stolen their clan's identity from its rightful owners. Or so the True Brujah claim.

As they tell it, their Antediluvian was betrayed and diablerized by his own childe. The clan split, with the logical and dispassionate vampires on one side, and the furious and passionate on the other. Having abandoned the clan's signature Discipline of Temporis and having to settle for the crudity of Celerity, the rebel followers were both jealous and fearful of their loyal brethren. The thieves called for peace, claiming that both halves of the clan would stand as equals. However, they Embraced much more frequently than the loyal vampires, drowning them out by both numbers and volume. The loyal vampires – the "True Brujah" – were forced into the shadows, forgotten and marginalized.

In rebuttal, the Brujah scoff and say that even if that story is true, then the Antediluvian simply wasn't strong enough to keep power. They benefitted the clan by keeping it strong and relevant and not permitting it to fade into obscurity like the so-called "True Brujah." If their predecessors didn't wipe the bloodline out, it was due to pity, not fear. In their minds, the bloodline is out of touch and no longer relevant.

Because of this contention, the True Brujah doggedly uncover clues to their past. Some methodically tease out hidden messages in ancient texts, discovering clues to the First City. Others seek out ruins or ancient sites, searching for hints to their past or, better yet, a slumbering member of their bloodline who might remember events seen firsthand. Some few take this to the extreme, traveling to ancient Carthage to find some remnants of the truth. Regardless, whether it takes years, decades, or centuries, they are determined to oust the rabble Brujah. If they have nothing but time, they are determined to make the best use of it.

Description: True Brujah tend to wear clothes that fit in with their current situation. When studying in universities, monasteries, or other learned places, they wear similar clothing to the resident scholars. Out in the wild digging through ruins, they tend toward hardy, durable clothing.



Sobriquet: Scholars (among themselves), Sages

Haven: True Brujah often lair either near areas of scholarly activity or close to places of historical significance depending on the owner's proclivities. However, as they seek the truth to their past, a member of this bloodline might locate a haven nearly anywhere, so long as it is advantageous for that time. No matter where her haven is, visitors to a True Brujah's place of rest are struck by how timeless the haven feels. Statuary, documents, art, and more might be on display as befits the owner's studies. Depending on the True Brujah's mastery of Temporis, some or all of these items may be protected from the ravages of time, so the Scholar might uncover any secrets as their leisure.

Backgrounds: True Brujah rarely Embrace, and only do so when it is of clear benefit to them. While the bloodline as a whole knows that their small numbers hinder their cause, they refuse to Embrace out of anything other than cold logic. To do otherwise is to walk the path of what they call the "rabble" Brujah, which is anathema to them.

When a Scholar decides to Embrace, a prospective childe's capacity for rational thought, application of logic, and noteworthy skill in academics all attracts a True Brujah's notice. Gender, nationality, religion, or other factors are irrelevant to the sire, save one: No True Brujah will Embrace a mortal who lacks the ability to keep their emotions under control.

Character Creation: Mental Attributes and Knowledges are almost always Primary. True Brujah who infiltrate ancient ruins often have respectable Physical Attributes as well. Regardless of focus, Academics and Occult are used frequently. Most True Brujah also teach their progeny how to defend themselves should it become necessary.

Clan Disciplines: Potence, Presence, Temporis

Weakness: True Brujah become dispassionate soon after their Embrace (if they weren't already) and this only gets worse as the years take their toll. The difficulty of all Conscience and Conviction rolls are increased by two (maximum 9). Purchasing ratings in Conscience, Conviction, and Roads cost double the normal experience costs.

Stereotypes

Assamites: Fearful assassins with hidden knowledge of revenge. Perhaps there is much we can learn from them.

Brujah: You stole our clan identity. Remember, history has a way of repeating itself. Trust me.

Followers of Set: Always selling something. Don't let them know our goals, lest the wrong ear offer the right price.

Gangrel: Excellent travel companions. They speak little and listen much. Try to bargain with one for their secret for sleeping in the earth.

Lasombra: It is bad enough we've been hidden in darkness for so long. We won't be their puppets as well.

Malkavians: They claim their madness comes from seeing insights into the world. I see nothing but bread and circuses. What are they really up to?

Nosferatu: They possess skills many so-called "High Clans" overlook. If we can ally with them, perhaps they can help us find what we seek. Just never believe you're alone afterward.

Salubri: Our only cousins to know the same loss we have. If you find one, shelter him.

Toreador: Beauty is fleeting. It won't stand the test of time as well as a legacy.

Tremere: If the rumors behind this clan's genesis are true, the parallels are concerning.

Ventrue: They may ennoble themselves all they wish. Their corruption runs deep, and is visible to those who know how to look.

Gangrel

De todos os vampiros, os Gangrel são talvez oms qauise s e aproximam de sua natureza interna. Estes nómades osso lditeásriprezam a repressão da sociedade, preferi*o*n dco nforto de áreas selvagens. Não se sabe como eles evitam a fúria dos lobisomens; talveoz t eisnsha algo a ver com o fato dos Gangrel também serem metamorfos. Quan dmoo urtmal fala sobre um vampiro se transformando em lobo ou morceg o, ele provavelmente está falando de um Gan grel.

Como os Brujah, os Gangrel são guerreiros fermozaess ;a o contrário dos Brujah, a ferocidade de um Gangroe l nã é proveniente da fúria anárquica, mas sim do tinos tin animal. Eles estão entre os Membros mais preda ed ores amam se envolver na excitação de uma caçada. Os Gangrel têm um apurado entendimento sobre a Besta em suas almas e preferem passar suas noites entre os animais a quem eles tanto se assemelham. De fato, os Gangrel são tão ligados à Besta que após se entregarem ao frenesi, alguns traços animalescos frequentemente aparecem em seus corp os.

O clã em si tem pouco contato, ou consideraçãoo , pel resto dos Membros. Isto pode se dever à vontade de evitar as armadilhas da Jyhad mas é mais provavelmente produto de um simples desinteresse. Certamente, os Gangrel são vistos como quietos, taciturnos e reclusos. Apesar de não haver mais verdade nisto do que em qualquer outro estereótipo, o clã como um todo exibe pouco da ostentação encontrada em linhagens como Toreador e Ventrue .

Os Gangrel são muito ligados aos Gitanos, ou Ciganos, adotando muitos dos seus padrões de linguagem e comportamento. Muitos especulam que os Ciganos s ão na verdade descendentes do Antediluviano que ac rliionuh agem dos Gangrel. Desse modo, dizem os rumores, qualquerb Mroe qmue machucar ou Abraçar um Cigano irá sofrer a fúria dos Antigobsv. iOamente, os vampiros do clã Ravnos ignoram esta proibição legendária e os Gela en gors Ravnos alimentam um ódio mútuo que já dura muitas e ras.

Seita: Oficialmente, o clã Gangrel faz parte da Cama rilla,de forma alguma. Os Forasteiros ocasionalmentenc soen tream em apesar de um número considerável de seus membterogsra irnem o Sabá. A maioria dos Gangrel se importa muito pocuocmo seitas e çam, festejam e contam histórias de suas viagse ndsis. pAutas entr discussões a respeito de uma secessão imediata cCoamm arilla Gangrel são normalmente resolvidas através deis rdituea combate surgiram nos mais recentes Encontros de Ga ngrel. até o primeiro ferimento ou até a rendição; apdees asre lvagens,

Aparência: O severo estilo de não-vida dos Gangrel e a faltae stas lutas raramente terminam com a Morte Fina l do de interesse na moda frequentemente os faz paársepcero s e sel perdedor. Os Gangrel normalmente caçam sozinheossa, r adpe ocavagens. Some-se a isso as feições animalescas sc oemnutrne os sionalmente dois ou mais deles se unirem em csí r(cuumlo "bando" membros do clã e os Gangrel podem parecer assruesst.a dAolguns malta").
mortais e Membros encontram uma certa beleza pórreiad aetntre os ***Linhagens:*** Existem duas linhagens dentro do Sabá, os Gangrel Gangrel, o que pode levar a uma perigosa e errinótneerpar etação das Rurais (em muitos aspectos similares à base parli ndcoip clã) e suas intençõe s. Gangrel Urbanos (cujas Disciplinas são Rapidezs, cOaçfuão e Me-

Refúgio: Os Gangrel normalmente não têm refúgios permat- amorfose) . Ambos os tipos são encontrados adpentaros do Sab á.
nentes, dormindo onde quer que encontrem abrigotr ac on sol. ***Mote:*** Você nos***d eu um exercício digno, mortal. Agora, infeliz-***
Um Gangrel com o domínio necessário da Disciplineat aMmorfose ***mente, a caçada acabo u.***
dorme na própria terra, abrigando-se em frestaust reo so pontos do terreno natural. Apesar de muitos Gangrel prefmer isre abrigar em áreas selvagens ou viajar de um lugar para,oeuletrso são tão vulneráveis a ataques de lobisomens quanto oss o Muterombros e portanto, são frequentemente forçados a permancoencefinr ados na cidade .

Antecedentes: Os Gangrel Abraçam por uma variedade de motivos, como fazem muitos dos Membros, mas nã soa pma sà frente a Maldição facilmente ou com frequência. Como genizearçaãlo, pode-se dizer que os Gangrel preferem Abraçar os siosli,t áarqueles que têm poder de recuperação emocional e física pabrrae vsivoerem ao choque da Mudança. Os ensinamentos do senhor, oq uqeur eque sejam, tendem a ser ásperos e severos; a maioria dos Gangrel tem que descobrir as extravagâncias de sua não-vi dsai mpoersmos .

Criação de Personagem: O s Gangrel frequentemente têm Naturezas e Comportamentos semelhantes, pois aerlaems ernte fazem uso do subterfúgio para conseguirem o quere mqu. eAtributos Físicos, Talentos e Perícias são comuns eons trGeangrel. Eles frequentemente têm Aliados (Ciganos) ou Menst ocromo Antecedentes, mas raramente têm níveis altos dlueê nIncfia ou Recursos .

Disciplinas do Clã: Animalismo, Fortitude e Metamorfose

Fraquezas: Os Gangrel estão muito próximos da Besta Inteeri oàr ; medida em que eles sucumbem a ela, ela deixa sauracas sm em seus corpos. Toda vez que um Gangrel entra em estadfore ndes i ele ganha uma característica animalesca. Esta casratictae ríé determinada pelo jogador e pelo Narrador; podeu msear orelha peluda, couro na pele, um rabo, olhos felinos,g vrouzn hida, presas e até mesmo escamas ou penas. Para cada cinco cdaerastcates rísticas adquiridas permanentemente, o Gangrel perde umo peomn tum de seus Atributos Socia is.

Organização: Os Gangrel não têm nenhuma organização con- desabe ao nosso red or.
creta da qual se falar. Os vampiros de idade avdan eç ade grandes feitos recebem respeito, apesar dos mais joven se n sãuobmetere m

ESTEREÓTIPO S

Assamitas: Chacais brincando de leõ es.

Brujah: Muita fúria por muito pouco.

Seguidores de Se E***t:*** les fedem mais do que a maioria de nós. Mas, no fim das contas, somos todos cadá veres.

Giovanni: Quem se importa? O que eles têm a ver conosco ?

Lasombra: Safados honestos. Safados competentes. Mas ainda assim safado s.

Malkavianos: Talvez eles conheçam grandes segredos, ou talvez eles só nos façam de bobos. O que quer eqjau,e esu mantenho distânci a.

Nosferatu: Observadores astutos e aliados úteis. Mesmo assim, eu não escolheria viver em um buraco diele pnetos.t

Ravnos: E um insulto que esses cachorros sem honra dizerem que somos parent es.

Toreador: Lixo insensato .

Tremere: Eles não são vampiros, apesar de se esforçarem. O Ajuste de Contas com eles foi só adi ado.

Tzimisce: Lixo insensato .

Ventrue: Seus tolos jogos de poder mantêm os outros preocupados, e portanto, nós os toleramos por enq. uanto

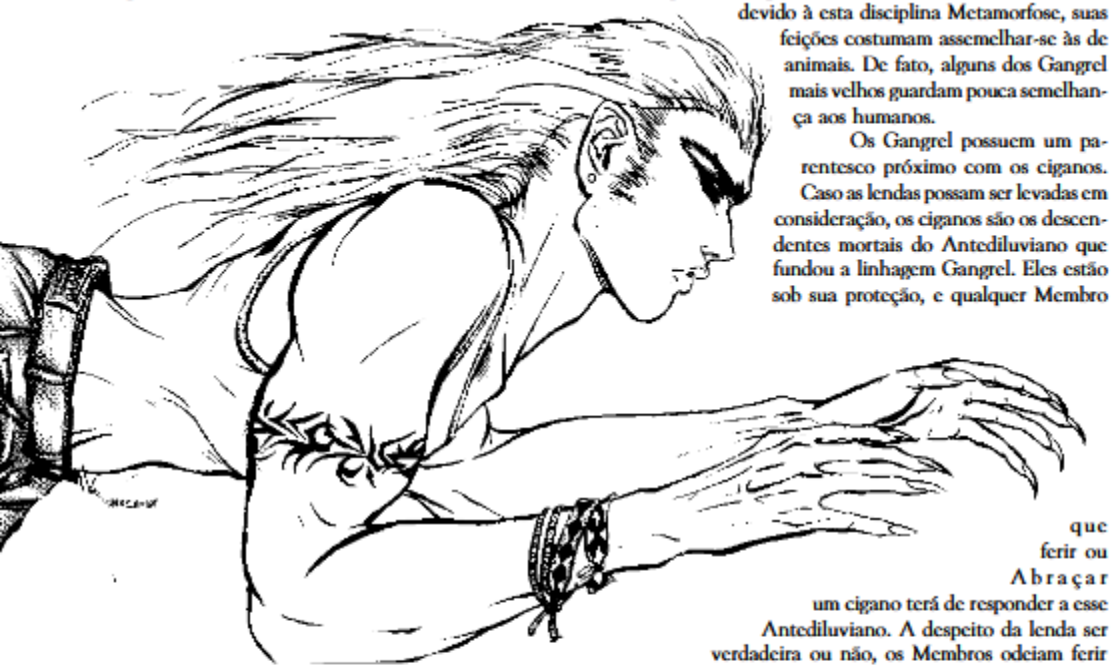
Caitiff: Nós levamos a culpa por muitos destes desgraçados. Mas afinal de contas, eles têm que fazer op oqduem com suas não-vida s.

Camarilla: Uma pequena ventania alimenta o furacão próximo; talvez seja a hora de deixar o barracão aqnutes ele

Sabá: Nósvamos e voltamos,poupamosematamoscomo bemquisermos,óMão Negra.

Gangrel

Os Gangrel são peregrinos, raramente permanecendo num mesmo lugar por muito tempo. Nisto diferem enormemente da maioria dos Membros, que tendem a escolher um refúgio e ficar nele. Não existem líderes estabelecidos do clã; no todo, os Gangrel não ligam para essas coisas. Reservados, silenciosos e solenes, costumam manter suas cartas escondidas.



Este é um clã de sobreviventes — vampiros capazes de agir por conta própria. Eles não desprezam a civilização ou a sociedade dos outros Membros — simplesmente não precisam delas. São conhecidos por sua tranqüilidade quando cruzam as terras dos Lupinos (Lobisomens). Diz-se que os Gangrel possuem amigos entre os metamorfos.

Os Gangrel são eles próprios metamorfos muito capazes, o que pode explicar sua capacidade em cruzar as áreas selvagens sem serem molestados. Não existem relatos deles serem capazes de assumir formas de outras coisas senão lobos e morcegos, mas existem antigas lendas sobre anciões do clã que eram capazes de assumir forma de névoa. Talvez devido à esta disciplina Metamorfose, suas feições costumam assemelhar-se às de animais. De fato, alguns dos Gangrel mais velhos guardam pouca semelhança aos humanos.

Os Gangrel possuem um parentesco próximo com os ciganos. Caso as lendas possam ser levadas em consideração, os ciganos são os descendentes mortais do Antediluviano que fundou a linhagem Gangrel. Eles estão sob sua proteção, e qualquer Membro que ferir ou Abraçar um cigano terá de responder a esse Antediluviano. A despeito da lenda ser verdadeira ou não, os Membros odeiam ferir ciganos. Uma tradição antiga dita que os Gangrel devam ajudar os ciganos sempre que necessário. Também se tem notícia de membros do clã que foram ajudados por ciganos. Alguns entre os Gangrel adotaram muito da cultura cigana, incluindo maneirismos, elementos lingüísticos e vestuário.

Apelido: Forasteiros

Aparência: Os membros deste clã costumam possuir feições animalescas, especialmente se aderirem à Disciplina Metamorfose. Costumam ser bastante rústicos no vestuário e nos maneirismos.

80%

Refúgio: Os Gangrel são nômades por natureza, quase nunca adotando moradias permanentes. Embora muitos vivam numa única cidade, não costumam criar refúgios para eles mesmos, mas em vez disso dormem num lugar diferente a cada dia. Costumam ser encontrados em parques, zoológicos ou áreas verdes da cidade. A maioria deles possui a aptidão de se mesclar à terra, fazendo isso a cada alvorada para se esconder do sol.

Antecedentes: Os Gangrel sempre escolhem seus progênitos com muito cuidado, procurando aqueles que sejam sobreviventes. Porém, depois de Abraçarem esses mortais, eles os abandonam, deixando as crianças da noite entregues à própria sorte. Embora os senhores possam observá-los à distância, quase nunca interferem. Quando o momento for propício, eles se apresentam às suas proles e as instruem sobre a cultura e as leis do clã.

Criação de Personagem: Os Gangrel costumem possuir conceitos como Errante ou Trabalhador. Suas Naturezas e Comportamentos tendem a ser bastante semelhantes. Os Atributos Físicos são primários, assim como os Talentos. Os Antecedentes habituais são: Aliados (os ciganos) e Mentores (seus senhores).

Disciplinas do Clã: Animalismo, Fortitude, Metamorfose

Fraquezas: Os Gangrel tornam-se mais animalescos a cada vez que são tomados pelo frenesi — o jogador de um personagem Gangrel precisa adquirir um novo traço animal cada vez que o personagem ficar frenético. À medida que o Gangrel envelhece, passa a assemelhar-se mais àquilo que verdadeiramente é — a Besta. Essas particularidades tendem a afetar negativamente os Atributos Sociais do personagem. Para cada cinco características animais adquiridas, o jogador deve diminuir em uma unidade cada Atributo Social do personagem.

Organização: Os Gangrel não se consideram pertencentes a um clã. Quase nunca realizam reuniões de clã e raramente comparecem às assembléias da Camarilla. Porém, preferem a companhia de vampiros de seu clã à de outros, podendo ser vistos juntos com freqüência.

Citação: *"A cidade não é nosso lar. É simplesmente o único lugar onde podemos viver por um período longo. Nosso povo está doente e desajustado porque vivemos neste purgatório há muito tempo e por nos termos tornado dependentes do sangue maculado dos mortais."*

Estereótipos:

- Nosferatu — Membros de espírito forte; temos muito em comum com eles.
- Tremere — Embora eles não percebam isso, somos inimigos. Eles seguem a trilha errada e procuram destruir-nos a todos.
- Ventrue — Cada seita precisa de líderes. Cada líder precisa servir a uma seita. Nossos líderes não são melhores ou piores que a maioria.
- Toreador — Nós os desprezamos porque desprezo é tudo que merecem. Eles precisam a aprender a servir em vez de roubar.
- Brujah — A sua virtude é pura, mas a sua visão é turva.
- Malkavianos — São reservatórios de imenso poder, mas mesmo eles não sabem explorá-lo.

GANGREL

Através das noites nas florestas vagam os solitários e nômades Gangrel. Diferentes dos seus irmãos, os Gangrel rejeitam a pompa da civilização, preferindo percorrer as profundas regiões selvagens em solidão. Os Gangrel são um clã apenas no sentido mais amplo do termo; seus membros tendem a ser rudes individualistas, indiferentes aos protocolos de mortais ou vampiros. Eles são os bestiais, os mais próximos de se perderem para o mundo selvagem.

Poucos seres conhecem os lugares selvagens como os Gangrel. Eles se lembram de muitos dos antigos lugares de magia ancestral, e se aliaram com (ou pelo menos sabem como evitar) as poucas feras mitológicas que ainda vivem perto desses lugares. Os Gangrel se relacionam também com feras mais comuns, e a maioria dos Gangrel pode conversar com os habitantes das florestas e dos campos. Na verdade, os Gangrel tendem a se sentir mais confortáveis com tais criaturas do que com os mortais que foram ou os vampiros que eles se tornaram.

De todos os vampiros, os Gangrel obtiveram o maior progresso em estabelecer alguma coisa próxima de relações toleráveis com os Lupinos. Talvez isso aconteça porque os Gangrel são eles mesmos mestres em metamorfose; a maioria das histórias sobre vampiros que se transformam têm suas raízes nos feitos dos Gangrel. Este talento, contudo, vem com um preço — muitos dos Gangrel mais velhos perdem totalmente sua forma humana, se tornando mais próximos das feras que tentam imitar. Muitos Gangrel também perderam qualquer semelhança com o comportamento humano, caçando e comendo como animais selvagens.

Os Gangrel já foram comuns, mas o declínio das antigas culturas pagãs e o avanço da civilização humana (e seus parasitas vampíricos) forçaram o clã a ir cada vez mais profundamente para as áreas remotas. Muitos dos Gangrel se ressentem disso, e batalhas tem recentemente sido travadas entre os "colonos" civilizados e os Gangrel relutantes em abandonar seus territórios de caça. Até mesmo os Gangrel que aceitaram a Cristandade (mas não necessariamente o Cristianismo) raramente se aventuram nas regiões mais populosas, preferindo vagar pelas estradas secundárias de aldeia em aldeia e de fazenda em fazenda, conforme seu humor os leva.

Alcunha: Animais

Aparência: Muitos Gangrel se parecem, e se vestem como bárbaros. Peles, mantos escoceses, roupas de couro e indumentárias similares predominam. Alguns, imitando os pictos das Terras Altas da Escócia, usam pinturas pelo corpo e pouca roupa além disso.

É claro, os desafortunados Gangrel que caíram presas da Besta por vezes demais têm uma aparência toda própria. Orelhas peludas, chifres, pelos no corpo, garras, olhos brilhantes de gato, até mesmo penas e escamas adornam (deformam?) essas *bêtes noires*, e um odor feral emana deles.

Refúgio: Os Animais quase nunca estabelecem um refúgio permanente, mas ao invés disso vagam pelo continente em um imperscrutável padrão migratório. Ocasionalmente, um deles marca um "território de caça", mas mesmo isso é bem amplo e flexível. Os Gangrel raramente entram nas cidades, preferindo as florestas profundas, pântanos solitários e até mesmo turfeiras e charcos. Sua habilidade em se fundir com a terra freqüentemente significa que o mundo é seu refúgio.

Antecedentes: Muitos Gangrel vêm de civilizações pagãs e bárbaras: Celtas, Vikings, Mongóis, Lapões e similares. Os Gangrel que foram retirados de povos "civilizados" tendem a ser escolhidos dentre os mateiros, camponeses e outros mortais resistentes e astutos que vivem nas fronteiras da civilização.

Criação de Personagem: Os Gangrel raramente têm Natureza ou Comportamento sociáveis, apesar da Natureza e do Comportamento poderem ser bem diferentes (os Gangrel raramente mentem, e ainda mais raramente revelam seus verdadeiros objetivos). Os Atributos Físicos são quase sempre primários, enquanto Talentos e Perícias predominam entre as Habilidades.

Os Gangrel freqüentemente têm Aliados (tribos das florestas, criaturas mágicas e similares), mas raramente possuem Influência. A maioria dos Gangrel segue o Caminho da Besta, contudo alguns poucos das linhagens mais antigas seguem o Caminho do Paradoxo.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Fortitude, Metamorfose

Fraquezas: Os Gangrel são intimamente ligados a suas Bestas interiores, mas isto traz uma desvantagem. Conforme os

Gangrel caem vítimas de seus impulsos bestiais, a Fera deixa sua marca em seus corpos. Cada vez que um Gangrel entra em frenesi, ele ganha uma característica animalesca (pelos no corpo, um rabo, cascos, chifres, olhos luminosos, voz gutural, etc.) Cada cinco dessas características reduzem um dos Atributos Sociais do Gangrel (à escolha do jogador) em um. Os Gangrel mais antigos freqüentemente possuem aparência (e sons e cheiros) completamente bestiais.

Organização: o clã não tem uma organização formal da qual se possa falar. Os Gangrel anciões são freqüentemente respeitados por sua força e astúcia, mas também existem histórias de antigos e monstruosos Gangrel furiosos abatidos por matilhas de jovens revoltados. O status de um Gangrel, nas raras ocasiões que isto é usado, é baseado nas histórias dos feitos daquele Gangrel (mesmo se contadas pelo próprio Gangrel — similar aos concursos de bravatas dos Celtas).

Mote: *És um guerreiro valoroso, mortal, por teres vencido teu caminho até este lugar. Eu darei a ti uma morte digna de um campeão e contarei histórias do teu heroísmo.*

Estereótipos

• Assamitas — Eles são valentes, honrados e buscam deter o avanço da Cristandade. Se não estivessem tão determinados em nos caçar e beber do nosso sangue, eles poderiam ser bons companheiros.

• Brujah — Há! Eles buscam encontrar o Paraíso trancando a si mesmos e um bando de humanos em uma grande cripta murada? Conhecendo os Brujah, a cidade perfeita deles se tornaria um abatedouro manchado de sangue em três noites.

• Capadócios — Eles aprenderiam mais com as canções de um grilo do que com os sussurros de um antigo cadáver.

• Os Seguidores de Set — Esses corrompidos rebentos de Jormungandr são mais honestos quando gritam em seus espasmos de morte.

• Lasombra — Traiçoeiros e vis. Um verme Lasombra tentou me enredar em seu plano nojento. Apesar de todo seu ar de superioridade, suas entranhas pareciam pouco diferentes das da maioria dos outros vampiros.

• Malkavianos — Quando um Malkaviano falar, ouça. Quando um Malkaviano agir, saia. Quando dois Malkavianos se reunirem, corra.

• Nosferatu — Um destino sombrio os segue. Deixe esses miseráveis com sua própria miséria.

• Ravnos — Vis, vadios e covardes, os piores de nossa espécie. Eles são alcoviteiros dos vícios mais desprezíveis e criam ilusões extravagantes para impulsionar suas mentiras. Quando você encontrar um deles, enfie suas garras através das entranhas dele para se certificar de que ele é real.

• Toreador — Eles tem grandes dons e poderiam ter se tornado os venerados bardos da nossa espécie. Mas ao invés de criar épicos instigantes para exaltar os valentes e honrar os virtuosos, os Toreador vomitam difamações vis e tecem afetadas teias de mentiras.

• Tremere — Esses feiticeiros devem morrer, e que nenhuma canção seja cantada sobre sua passagem, mas que seu nome seja retirado das sagas e esquecido por todas as criaturas de valor.

• Tzimisce — Eles respeitam a terra, e isso é bom. Contudo eles não têm nenhum respeito correspondente pelas criaturas da terra, e por isso nós devemos matá-los. Ainda assim, essa noite deve esperar até que os Tremere estejam extintos.

• Ventrue — Aquele que busca liderança sobre mim deve fazer por merecê-la.

• Baali — Existe podridão na boca destes sábios e veneno em suas pegadas.

Até mesmos outros Vampiros temem os Malkavianos. O sangue amaldiçoado do clã poluiu suas mentes, e o resultado é que todos os Malkavianos do mundo são incuravelmente insanos. E o que é pior, a loucura de um Malkaviano pode tomar praticamente qualquer forma, desde tendências homicidas irresistíveis até catatonia iminente. Em muitoso csa, s não há como diferenciar um Malkaviano de um membro "seã o"u dtros clãs. Os poucos cuja psicose é imediatamente óbvia são os vampiros mais anptaevso rqaue se pode encontrar nas r uas.

Até onde os mais antigos Cainítas podem se lembrar, os Miaanlkoasv sempre têm afetado a sociedade dos Membros com sua passagem. Apesar do ctelãr ninãsoti gado nenhuma grande guerra ou derrubado governos mortais (ao menos, não que ocso smepuasn heiros vampiros tenham conhecimento), a simples presença de um Malkavaiaunsoa cmudanças súbitas na cidade. O caos incita estes Lunáticos e aqueles que sceia ams saoté mesmo com os mais bem intencionados Malkavianos frequentemente encontram suas vidas- voiud ansã otransformadas pela loucura dele s.

Recentemente, os Malkavianos realizaram a maior de" bsruinacsa deiras''. Ninguém sabe dizer se ela foi planejada durante um grande parlamento Malkaviano geum a lvila isolada da Europa ou em algum pântano deserto e esquecido, longe de qualquer. cAildgaudmeas histórias falam sobre uma epidemia de demência contagiosa explodindo entres a dqeu eslaengue Malkaviano.

Qualquer que seja a causa, Malkavianos do mundo inteiro acoramme ça exibir um traço novo e perigoso em sua loucura, acompanhado por eventos bizmar rcoids aedes por todo o mundo. Uma antiga crença Malkaviana sustenta que a Jyhad começo uu mcoam poiada, instigada pelo fundador do clã, e alguns Membros se perguntam se eslae hriaão realmente apenas mais uma brincadeira de mau-gosto dos Malkavia nos.

Ninguém sabe dizer o que faz estes Lunáticos serem tão perigosos. Certamente, a sua loucura frequentemente os livra do medo da Morte Finalt.o Ms udieles já demonstraram horríveis impulsos assassinos ou uma completa ausência çdõee esm, ioncluindo a compaixão. Porém, é mais provável que os Malkavianosa ems tfeojra dos limites da racionalidade e tenham a liberdade de fazer o que de s—e jalibmerdade esta que é acompanhada por um perspicácia misteriosa, uma estranha rsiaa bqeudeo não pode ser compreendida pelos "sãos". Os Malkavianos possuem umc tinot esloembrio que é frequentemente — e cada vez mais — voltado para propósituosst aadsosres.

Apelido: Lunáticos

Seita: Os Malkavianos, como um clã, possuem um ... acordmo.. .a c Coamarilla. Eles também participam do Sabá, em pequeno número, onde assués tmames mato seus companheiros com seus surtos psicóticos. Mas quando tudnod dee dpeles, sua verdadeira lealdade transcende a seita. Quando a Gehheengnaar ,c ninguém sabe com certeza de que lado os Malkavianos vão e star.

Aparência: Os Malkavianos podem parecer tanto assustadoramente loucos quanto convincentemente normais —em o alguns casos, de ambas as formas. Assim como os assa sesriniaois, eles podem ser qualquer um — o vagabundo desprezívaenl dfoa l sozinho, o vizinho simpático e quieto, o músicoc siduai na beira do abismo. Estes vampiros são capazes de grandesz assu teil raramente mostram a alguém uma face que não aquela que uelreesm q que os outros vejam .

Refúgio: De um modo geral, os Lunáticos escolhem qualquer abrigo que desejem, apesar de muitos acharem vaegirsa dosá hospitais e asilos pobres. Muitos parecem gostar da comp adneh imaortais desesperados e preferem cortiços e instituiçõees fúag iors mais isolados .

Antecedentes: O s Malkavianos escolhem suas crianças dentre pessoas de vários estilos de vida e por váriosv omso. tQiualquer um pode ser escolhido para levar adiante os prop ódsiistotosrcidos de seus senhores, apesar da maioria dos Lunáticoesr irp rAefbraçar aqueles que já estão próximos (ou sujeitos) à rloau. cAu maioria dos vampiros pensa que os Malkavianos Abraçam csruiaansç as por capricho; contudo, virtualmente qualquer Lucnoá tsie descobre subitamente envolvido em algum "propósito" quaspee irmceptível, cuja extensão total não pode ser identificada lpeo —r e ou por seus senhores .

Criação de Personagem: O s Malkavianos podem ter várias "formas e sabores" mas muitos preferem os Atrib Muteonstais, servindo à reputação de sabedoria e perspicácia .d oF ocrlaã isso, quem pode adivinhar quais características um Malkavpiaondoe manifestar — com a diversificação de sua concepção e antetceesd, eenstes vampiros loucos podem ser qualquer um. E podemr eemst aqualquer lugar.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Demência, Ofuscaç ão

Fraquezas: Todo vampiro de sangue Malkaviano é irremediavelmente insano de uma forma ou de outra. Algurnibsu aetm isto à maldição do sangue, enquanto os Lunáticos na vee rod achdamam de bênção especial, um dom de percepção. Quando usmon paegrem Malkaviano é criado, o jogador precisa escolheor pmeelnos uma perturbação (v. página 222) para o seu personagae mho rna do Abraço; esta perturbação pode ser temporariamegnnteo raida através do uso da Força de Vontade mas nunca p soedre práermanentemente superad a.

Organização: A hierarquia dos Malkavianos, se é que existe, desafia as descrições. A maioria deles está fmel izd eeixar que cada um faça o, que quer, noite após noite. Mas de mve zq ueando, em tempos de muita necessidade, os Malkavianos dermamon sutma misteriosa habilidade de agir em união, mesmo qpuaere natemente sem liderança — e algumas vezes sem nenhuma foer mcaom dunicação aparente. Como se fossem um só, eles suerg seemu sd abrigos desolados; como se fossem um só, eles desabam o s opbroreblema em questão. E quando o problema se resolve, ellteasm v oàs suas rotinas. Se os Malkavianos fazem parte de qualmquaeqru inação como um clã, elas são incompreensíveis aos estsr a—nh o que pode ser uma bênçã o.

Linhagens: Antes da Disciplina Demência se espalhar contagiosamente através do clã (mais ou menos em ,1 u9m97 g)rande número de Malkavianos expressava seus talentois tdoerc der mente através da Disciplina Dominação. Algunsk Mavaialnos não foram atingidos pela maré de insanidade quoelo aus os clã e ainda possuem esse poder ao invés da Demências.t oO d roe clã não presta nenhuma atenção especial aos membr oasti nngãiodos; de fato, com apenas algumas exceções, os Malkasv niaãnoo fazem nenhuma distinção entre esta linhagem e a linhafogremma l do

Mote: Ria se quiser. N ão ***me importo. Pense que você*** m ***é*** u ito mais ***esperto do que o pobre e maldito lunáti*** Nco ã. o ***me importo.*** M as ***Refúgio:*** ***é uma coisa morta, assim como eu. Você morreu e renasceu ... desta forma. O que faz com que veouc ês ej amos diferentes? Simples — Eu me lembro de tudo o que eu vi quasntdaorá e completa e verdadeiramente mono. Você também seria l ouco.***

Estereótipos

Assamitas: E então. Já está fei to.

Brujah: Eu queria gostar do Brujah típico, mas o crânleios dée tão grosso que não se pode quebrá-lo e chegaure a por eqsta, que eles nem sabem que está lá dentro. Então ae-soqsu .eç

Seguidores de Set E***:*** u não consigo entendê-los. Como eles ainda não estão loucos? Será que não enteon dqeume vêem? Maldição. Maldição ...

Gangrel: Eles não são animais, não importa o que as pessoas digam. Olhe por baixo da pele do cadáver ãeo epnotr baixo da camada de pensamentos bestiais, e o qcuêe v vêo? Um segredo pior do que homem, cadáver ou animal? Sim l

Giovanni: Qual o preço que estes idiotas pagaram por suas fofocas internas? São notícias de ontem, qualqmue pr oude encontrá-las, basta prestar atenção, e os Giovaenndie ram suas almas por isso, só para poder chamá-las d"eg rsaenude segredo". Ah!

Lasombra: (uma explosão de risadinhas nervosas se somando até virarem gargalhadas histéri cas)

Nosferatu: Eles mortificaram suas carnes o suficiente para poderem passar através da parede de ilusão, vdinod osu tro lado da percepção. Eles estão planejando algo,q umeams sabe se ainda restará algo deles quando chegare m lá?

Ravnos: E você nos chama de iludidos? Vá observar um Ravnos por algum temp o.

Toreador: Fantoches que puxam seus próprios cordões ou os oferecem a qualquer um que queira fazé-losa dr. anç

Tremere: Eles. Estão ligados. Em n ós.

Tzimisce: Pinguins. Decidiram que gostam tanto da água que trocaram suas asas por nadadeiras. E estãtaov parmóx imos. .

Ventrue: Eles jamais aceitarão, não impo***q***rt***ua e m*** tente mostrar a eles. Bom, depois não diga que não aovsis. am

Caitiff: Deles emergirá o Araut o.

Camarilla: E como em O Fantasma da Ca***ds****a*** a C olina, mas não se pode esperar pelo final, quando elerdsa amc oe percebem o que são na verda de!

Sabá: E mais divertido quando não se tenta com tanta força.

MalkAvianoS

Os malkavianos são loucos, cada um deles. Da loucura, porém, origina-se a sabedoria e da sabedoria, o poder. Eles são conhecidos como verdadeira criaturas do caos. Os malkavianos também são conhecidos como palhaços e brincalhões. Como todas as coisas ligadas a eles, nem tudo faz sentido.

Este clã é notório devido aos seus membros destrutivos e niilistas. Os malkavianos tem uma reputação de comportamento sádico e de usarem mal a humanidade que ainda retêm. Na verdade, esses malkavianos são uma minoria. Os integrantes do clã costumam surpreender os Membros; muitos não parecem insanos. Alguns Membros acreditam que a reputação dos malkavianos não é merecida — seu mau nome se deveria a alguns integrantes realmente psicóticos. Porém, lembre-se que às vezes as pessoas de aparência mais normal são aquelas que mais estão fora da realidade.

Os malkavianos seguem uma antiga tradição de pregar peças em humanos e em outros vampiros. A natureza dessas "brincadeirinhas" pode variar do inofensivo ao letal. O status entre eles é medido com base nessas brincadeiras. Muitos Malkavianos acreditam solenemente que a Jyhad é uma piada criada pelo fundador de sua linhagem.

Os malkavianos costumam escolher com muito zelo a quem Abraçam. Normalmente apenas os humanos com um pé na insanidade são escolhidos. Os membros deste clã procuram lenta e cuidadosamente por aqueles que tenham visto tanta verdade que desceram aos abismos do caos, e portanto possuam perspectivas bastante pessoais da realidade. Caso o futuro progênito tenha pleno domínio de suas faculdades men-

tais, o senhor fará tudo para tornar o Abraço e a Gênese o mais difíceis possível, procurando enlouquecer o mortal no processo.

Apelido: Loucos

Aparência: Os membros do clã adotam visuais diferentes uns dos outros e vivem estilos de vida diversos.

Refúgio: Os malkavianos vivem em qualquer lugar no qual sintam-se confortáveis. Muitos deles procuram residir em hospitais e asilos. Alguns até mesmo são considerados internos pelos funcionários.

Antecedentes: Os membros do clã selecionam como neófitos apenas aqueles que estejam perto da morte, ou que sejam tão insanos que sua existência como vampiro será de pouca conseqüência. Eles acreditam que todos os mortais devem ter uma chance de viver suas vidas naturais.

Criação de Personagem: Os malkavianos podem seguir qualquer tipo de conceito — quanto mais absurdo melhor. Eles podem possuir uma variedade de Comportamentos diferentes, que raramente são indicativos de suas verdadeiras naturezas. Os Atributos Mentais são primários, assim como o Talento. Os Malkavianos podem possuir praticamente qualquer Antecedente.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Dominação, Ofuscação

Fraquezas: Todos os membros deste clã possuem algum tipo de insanidade. Na verdade, os personagens devem começar o jogo com uma. O jogador pode escolher qualquer uma (veja o Capítulo Oito), mas o personagem nunca será capaz de superá-la completamente, não importa quanta Força de Vontade gaste. Os personagens dessa linhagem sempre estão impregnados por um toque de loucura.

Organização: Provavelmente muitos malkavianos não compreendem que são um clã; o restante está ocupado tentando provar que não são malkavianos.

Citação: *"Loucura, você diz! Tem medo de mim? Tem medo do que posso fazer, do que posso dizer? Que reação curiosa. Não acha que é um pouco preocupante?"*

Estereótipos:

- Nosferatu — Eles são os Membros mais divertidos que existem, e talvez os mais honestos, porque obviamente são o que todos os outros tentam evitar.
- Tremere — Eles percebem o que nós percebemos, mas se escondem disso. Eles ainda lutam para evitar o inevitável. A natureza é cheia de voltas.
- Ventrue — São os mais divertidos de pregar peças, pois levam tudo muito a sério.
- Gangrel — Como nós, são diferentes do resto, mas são ainda mais solitários.
- Toreador — Uns bobos-alegres hedonistas, é isso que são! Não é vida o que eles vivem, mas uma morte interminável. Mas se viessem a compreender isso sua festa acabaria.
- Brujah — Eles tem uma visão, mas em seu fanatismo são tão cegos quanto o resto.

Malkavianos

Os vampiros não se assustam facilmente. Eles já venceram a morte, e as fraquezas de suas existências mortais se foram há muito tempo. Mas os Cainitas do Clã Malkaviano preocupam até mesmo o mais audacioso Brujah ou o mais experiente Tzimisce, pois onde quer que eles andem, o odor fétido da loucura os segue.

Para a mente medieval, a insanidade é uma das coisas mais assustadoras imagináveis. Muitos consideram a loucura como sendo algum tipo de maldição de Deus (ou marca do Diabo), ao invés de uma doença. No caso dos Malkavianos, as lendas Cainitas indicam que eles podem estar certos.

Nos velhos dias, ou assim afirmam alguns dos loucos, Malkav era uma das crianças favoritas de Caim. Caim procurou sabedoria nos cantos mais sombrios do mundo, e sua progênie o imitou. Mas não foi Saulot, ou Brujah, nem mesmo Cappadocius quem eventualmente encontrou os segredos que Caim procurava. Malkav trouxe a sabedoria a seu Senhor, e Caim abençoou a criança da noite, e a sua linhagem, com o dom libertador da insanidade.

O Clã Malkaviano parece ser a mais incoerente linhagem de vampiros. Almas gentilmente iludidas e psicóticos babões são encontrados em números iguais, e eles são apenas uma amostra da diversidade que caracteriza as crias de Malkav. Se não fosse pelo traço comum da insanidade, eles dificilmente pareceriam ser um clã. Mas os outros clãs não têm escolha senão reconhecê-los. Oráculos Malkavianos têm feito parte de cortes vampíricas por gerações, e mesmo os Lasombra e os Ventrue, quando desejam informação, vão cear com os Malkavianos — com uma colher bem longa.

Até hoje, os Malkavianos vagam pela sociedade Cainita. Eles interpretam os bobos, os palhaços, os visionários e idiotas, sempre descobrindo estranhos novos segredos enterrados em sua loucura. Eles pregam peças bizarras, freqüentemente perturbadoras e algumas vezes perigosas em aliados e inimigos, sem distinção. Eles abraçam causas com suas almas, ou voam ao redor de alianças como traças bêbadas. No fim, nenhum outro vampiro pode prever como um Malkaviano irá mudar seu meio-ambiente.

Alcunha: Loucos

Aparência: Os Malkavianos podem ser qualquer pessoa, em qualquer lugar. Para cada idiota esfarrapado caçando borboletas imaginárias nos vilarejos, há uma pessoa aparentemente normal cuja insanidade só se manifesta visivelmente nas ocasiões mais perigosas.

Refúgio: Muitos Malkavianos tendem a escolher prédios abandonados ou parcialmente destruídos. Freqüentemente seus refúgios são decorados de alguma forma perturbadora, ou com algum objeto obsessivo que tenha a ver com sua loucura (uma escultura feita de dentes, ou um quarto imaculadamente limpo, por exemplo).

Antecedentes: Os Loucos tendem a Abraçar aqueles que estão próximos da morte, os desesperançosamente insanos ou os estranhamente iluminados. Tipicamente, eles escolhem neófitos que seriam de alguma forma "melhorados" pela introdução ao Clã Malkaviano, ou que demonstram um discernimento útil e progressista.

Criação de Personagem: Os Malkavianos podem ter qualquer conceito. Suas Naturezas e Comportamentos raramente coincidem. Os Atributos Mentais tendem a ser primários, assim como os Talentos. Os Traços de Antecedentes variam enormemente e dependem mais do conceito do indivíduo do que tradição do clã. Obviamente, os Malkavianos podem seguir zelosamente qualquer Caminho.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Demência, Ofuscação

Fraquezas: Todos os Malkavianos são insanos e começam o jogo com pelo menos uma Perturbação, à escolha do jogador. Esta Perturbação não pode ser superada permanentemente, não importa quantos pontos de Força de Vontade sejam gastos. O sangue de Malkav impede que sua progênie algum dia alcance a sanidade.

Organização: Os Malkavianos têm a organização mais variável de todos os clãs. Muito da sua estrutura interna é regional, e pequenos grupos de Malkavianos freqüentemente se reúnem em paródias dos governos e instituições locais. Eles parecem anárquicos, mas podem cooperar com uma precisão assombrosa quando acham que é necessário.

Mote: *Há! Você exige ordem, espera hierarquia? Sim. Está aqui, meu senhor. Nas rachaduras, meu senhor. Mas você consegue olhar através delas sem arrancar seus olhos?*

Estereótipos

• Assamitas — Viva pela espada, tropece e caia sobre a espada, morra pela espada.

• Brujah — Bem, eles têm a perfeição do corpo e têm a perfeição da mente, não há como negar. Moderados e calmos, cada um deles.

• Capadócios — Existe uma *razão* pela qual cadáveres não falam, meus amigos. E confiem em mim, vocês não querem saber o que eles estão escondendo de vocês.

• Os Seguidores de Set — Eu só tenho uma coisa a dizer: Set era mais louco que Malkav. Eu juro pelos ossos do meu Senhor.

• Gangrel — Olhe só para esses tolos que dançam sobre os campos de caça dos Lupinos. E chamam a nós de loucos.

• Lasombra — Metade manipuladores e metade marionetes, os Lasombra certamente mantém suas crianças entretidas.

• Nosferatu — Pobres diabos. Ah, mas eles, assim como nós temos a virtude da honestidade para nos manter aquecidos. Nós todos somos feitos à imagem de Deus.

• Ravnos — Ah, essas gralhas tagarelas que acham que se você rir alto o bastante, o abismo se afasta na ponta dos pés. Rá, rá.

• Toreador — Há. É realmente um trabalho ingrato defender um pedaço de pedra ou um borrão de tinta através dos séculos. Mas eles estão errados quando afirmam que ninguém os entende. Nós entendemos. Eles são loucos.

• Tremere — Pelas feridas de Deus! Esses patinhos certamente reanimaram a velha hierarquia Cainita, não foi? Oh, eu acho que *cada* praça pública deveria ter um deles, apenas para nos deixar tentando adivinhar suas intenções.

• Tzimisce — Os queridinhos, você pode ver como eles invejam os Nosferatu em tudo o que fazem. Bom, se eles acreditam que desfiguramento leva à iluminação, eu sempre fiquei feliz em doar voluntariamente a minha ajuda. Eles têm braços e pernas sobrando, não é mesmo....

• Ventrue — O trono de vidro é mais confortável quando o rei acredita que está sentado sobre a pedra.

• Baali — Tcha! Eles querem ver um padrão em tudo, mesmo no seu mal. Se eles *realmente* soubessem o que os governa, suas mentes ruiriam. Hmmm...

NOSFERATU

As crianças de Caim são chamadas de "Os Amaldiçoaed onse"n hum vam piro personifica tão completamente este nome qu aons tomiseráveisdo Clã Nosferatu. Enquanto os outros vampiros continuam aco aparência humana e podem participar da sociedade humana, os Nosfesraãtou distorcidos e deformados pela maldição do vampirismo. Outros Mreoms bfalam com horror sobre a marca que Caim colocou sobre todo o clãid od eàvs horrorosas façanhas realizadas pelo seu fundador Antediluv. iaPnoor causa disso, os Nosteratu são desprezados e ignorados pelas ocuritaransç as de Caim, que os consideram asquerosos e só interagem com eles oq unaencdessário .

Após o Abraço, as crianças Nosferatu sofrem umnas ftorarmação agonizante, e durante as semanas subsequente se, etrlaesnsformam de humanos em monstros horripilantes. O horror da mdepcoosição física é frequentemente acompanhado por um trauma psicol.ó gic Impossibilitados de andar entre os mortais, os eNroastuf precisam viver em esgotos subterrâneos e catacumbas para todo o es. empr

Os Nosferatu frequentemente escolhem mortais foísuic a mentalmente distorcidos para o Abraço, vendo a imçãaold do vampirismo como uma possível maneira de redençrãao opsa mortais. Incrivelmente, esta crença parece posaslguuirm mérito. Muitos Nosferatu são surpreendentementoeá rvaezis e práticos, evitando as obsessões, conveniênciaess eso asc de furia comuns a seus irmãos legítimos. Não que isso foasç aR datos de Esgoto uma companhia agradável; de fato, algunsfe Nraotus aprenderam a ter prazer com o choque e o horro sr uqause aparências inspiram nas pess oas.

Os Nosferatu são sobreviven***p***te***a***s***r excellence***P***.*** oucas criaturas, mortais ou vampiros, conhecem as vielassq uei neas sombrias de uma cidade como os Nosferatu. Alémo ,d oisss Nosferatu dominam a arte da furtividade e espiomna; geeles se mantêm a par das fofocas e assuntos, não apen apsr apzoerr, mas para sobreviverem. Negociantes inigualáveis der minafoções, eles podem exigir altos preços por seus conhecimentsoasn. dUo sua Disciplina de Ofuscação, os Nosferatu são bons emr ocounviversas alheias em lugares escondidos ou se intrometere eumn irões "secretas". Se um Membro deseja saber sobre oesr easfa dzos cidadãos de uma cidade, seria aconselhável consuumlt aNro sferatu .

Finalmente, os milénios compartilhando abusos e deformidades fizeram nascer fortes laç entre os monstros. Os Nosteratu estão além

das disputas e rixas onipresentes em outros crelãfse,r ipndo trabalhar em união. Eles tratam uns aos outros com uma icao mrteesticulosa e trocam informações livremente entre si. Provoca rN uomsferatu é provocar a todos — e nesse caso, a coisa poder aficabnado bem feia...

Apelido: Ratos de Esgo to

Seita: Surpreendentemente, o clã como um todo pertence a Camarilla, apesar das dificuldades óbvias de meamnt ear Máscara. Talvez eles dêem valor à seita; talvez queiram lesismpente manter os outros clãs à vista. Ainda assim, um numero idceornásvel de Nosferatu fazem parte do Sabá ou são apenas asu (tsaercma seita).

Aparência: Dois Nosferatu nunca serão precisamente iguais, mas todos são horrorosos. Mandíbulas repletasn dineo csa espaçados, pálidos, cheio de tumores, com buracos ao invéusm d nea riz, orelhas de morcego, cabeças oblíquas e carecas, espintohracsid ares, garras, pele enrugada, feridas cheias de pus e dedos mneomsobsra são apenas algumas das possíveis deformidades que sufmer aNtuo pode possuir. Uma existência nos esgotos e criptas tae nadsesegurar que um Nosferatu cheire tão bem quanto sua aparê ncia.

Refúgio: As deformidades forçam a maioria dos Nosferatu a nas sombras buscar refúgio longe dos olhos dos mortais, em téceriomsi, depósitos e porões abandonados. Em grandes cidades, ninhdaed as Nosferatu se abrigam nas galerias do metro ou sngoost oes. Estes "reinos", particularmente os mais antigos, sãou ferenqtemente maiores do que muitos mortais ou Membros podem imra g—in alabirintos subterrâneos que penetram fundo na esc uer idsão guardado por monstruosos carniçais. Até mesmo os príncipe sc asutelosos nos domínios dos Nosfera tu.

Antecedentes:O s Nosferatu escolhem a sua progénie entre os rejeitados da sociedade: desamparados, mentea lmdoeenntes e os desesperadamente anti-sociais. Ocasionalmeonstefe, rNatu vingativos escolhem Abraçar mortais belos e vaido seonstã eo, observá-los alegremente enquanto a maldição toma c onta.

Criação do Personagem:O s Nosferatu podem adotar qualquer conceito, mas treqüentemente são solitároioras,s tfeiros ou rejeitados. Os Atributos Mentais e Físicos são naolmrmente os primários (os Sociais raramente escapam de ser oiás ritoesrcí). A Furtividade é altamente valorizada pelo clã, entqou an Sobrevivência permite que ó Rato de Esgoto encontre a bermig olugares arruinados, os preferidos dos Nosferatu. Os Notsuf eorcaasionalmente possuem lacaios na forma de animais carn oiçua aisté mesmo um ou dois aliados humanos, mas Antecedentes rnatrea mseão predominantes dentro do c lã.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Ofuscação, Potên cia

Fraquezas: Como mencionado, os Nosferatu são absolutamente repugnantes de se encarar. Todos os Nosferatu mtê mní vuel de Aparência igual a zero — risque o ponto automádtaic op lanilha de personagem — que não pode melhorar nem mesmo sa tdrao vuéso de pontos de experiência. A maioria das ações iSs obcaiaseadas na ologia: Descendentes de alguns senhores por vezzuese antem "deprimeira impressão, exceteuminidado e put ase streamntes, formidades registradas", mas poucos se diferencdiea ma lguma maiam automaticamente.

Organização: Apesar de não possuírem os rígidos protocolosn eira mais significante. que caracterizam clãs como o Toreador e o Venctroume,p artilhar de suas horríveis aparências criou uma excepcuionniãaol no clã. Isolados e desprezados por outras criaturas, ofse rNatous se unem tanto por necessidade quanto por soli dão.

ESTEREÓTIPO S

Assamitas: Isso é mau. Isso é muito mau mesmo. Role pêlos esgotos; talvez eles desistam de te mo rder.

Brujah: Eles falam muito sobre igualdade, direitos igua is e outras besteiras, mas vacilam como os ou tros.

Seguidores de Se: ***t***O que podem eles nos oferecer que nós realmente precisemos? Dinheiro? Não. Roupas bo.'n Nitaãso. Um apartamento confortável? Não. Amantes?!? NãVoo!!c! ês não podem corromper o que já está imundo, suas alse sdme jardim.

Gangrel: Eles entendem — mais do que os outros entendem, de qualquer forma. Nós não nos falamos mumitaos, o silêncio fala por si só .

Giovanni: Você sabe aquele cheiro que sai da minha pele depois de uma boa chuva? A Giovanni que eu conthinehcai este cheiro saindo de dentro dela. Eu senti elen dsoa ipela boca da moça enquanto ela me falava sobre "pa"r.c eria

Lasombra: Safados muito maus. Não se pode confiar nem primeiro ou facilmente, isso eu lhe di go.

Malkavianos: Tem um cheiro nojento no ar e não somos nós. Preste atenção neles, observe o que fazemn.d Qo unaão conseguir mais vê-los, corra ou se esco nda.

Ravnos: Facilmente descartados. Muito facilmente descartados. Estou começando a achar que nós come tuem os grande erro com eles ...

Toreador: Estes sacos de pus sabem como fazer a gente odiá-los facilmente, não é verdad e?

Tremere: Vocês realmente pensaram que seus abracadabras e olhos de morcego os deixariam mhearrg nuals profundezas da Jyhad? Idiotas. Divirtam-se no nInof.e r

Tzimisce: Teoricamente, eu poderia apreciar seu conceito de ser um monstro, pura e simplesmente. Despreotseon, spior um lado. Mas na prática, eles são cães malditous o es eodeio .

Ventrue: Em seu belo trono, sentou o orgulhoso lordezinho, e ali no seu trono, ele morreu soz.i nho

Caitiff: Chute ou seja chutado, vampirinh***Eou***. já sei qual dos dois escolhe r.

Camarilla: Desce aqui e me dá essa ordem de novo, Sr. Príncipe. É, eu não achei mesmo que você vi esse.

Sabá: Será que eles realmente acham que o que fazem é ***liberal?***

Linhagens: Assim como muitos outros clãs, os Nosferatu têm um clã antitribu análogo dentro do Sabá, apesar dreasmteo não se diferenciar muito das características básicas dão, scallvo pela ide-

Mote: Vem cá, gatinho, que tal um beijo? [tosse gosmce notafc - gante] Qual é o" probrema"[7]. O ***bandido marmanjão táa ssustado? Num gosta de ser a vítima, né? Bem, é melhor ssetu amcoar porque*** cê num viu ***nem a metad***

NOSFERATU

Os Nosferatu são os vampiros de aparência menos humana. Parecem um pouco com animais ferozes. Seu cheiro e aparência são revoltantes — alguns diriam insuportável. Orelhas longas e bulbosas, crânios cobertos por uma pele áspera e ocasionais tufos de cabelo, rostos alongados marcados por verrugas e protuberâncias nojentas estão entre seus traços menos nauseantes.

Depois que os Nosferatu são Abraçados, passam por um período de transformação excepcionalmente doloroso. Durante semanas trocam aos poucos sua aparência mortal pelas feições do clã. No começo a criança da noite pode rejubilar-se com seus poderes recém-descobertos, mas logo a dor e as mudanças começarão. O trauma psicológico de se tornar uma monstruosidade horrenda é bem mais doloroso que os sintomas físicos.

Os Nosferatu costumam abraçar os mortais que sejam distorcidos de uma forma ou outra: emocional, física, espiritual ou intelectualmente. Eles consideram o Abraço horrível demais para ser aplicado a qualquer ser humano de valor. Com a mudança para vampiros, os Nosferatu esperam de algum modo redimir os mortais, dando-lhes uma segunda chance. É impressionante a freqüência com que isso funciona. Sob a aparência amedrontadora os Nosferatu são práticos e surpreendentemente sãos.

Diz-se que gostam de ser sujos e nojentos, pouco fazendo para adquirir uma aparência melhor (não que haja muito que eles possam fazer). Na verdade, sentem-se bem em sua imundície, especialmente quando outros são forçados a entrar em seu domínio. São conhecidos por serem rabugentos e lúbricos, bem como incapazes de se ajustarem aos padrões da sociedade civilizada.

Embora sua Disciplina Ofuscado lhes permita transitar entre a sociedade mortal, são incapazes de interagir com ela. Portanto precisam viver isolados. Os hábitos que desenvolvem devido à sua condição estendem-se até mesmo à sua interação com os outros vampiros. Eles evitam todo e qualquer contato, preferindo sua própria existência solitária ao caos de relacionar-se com outros.

Embora os Nosferatu possam não confraternizar com outros vampiros, mantêm-se surpreendentemente atualizados quanto aos assuntos da cidade. Eles preferem táticas como ouvir às escondidas conversas de outros vampiros, e não é incomum que os Nosferatu penetrem às escondidas no refúgio do Príncipe para descobrir os segredos mais íntimos desse ancião. Qualquer um que esteja querendo saber qualquer informação sobre a cidade ou sobre seus habitantes imortais só precisa falar com um Nosferatu.

Os Nosferatu permanecem em contato uns com os outros, tendo desenvolvido uma subcultura única entre os Membros. Eles recebem uns aos outros com o máximo de educação e gentileza. Como compartilham

entre si as informações que coletam, são possivelmente os Membros mais bem informados da Família.

Apelido: Ratos de esgoto

Aparência: As mudanças que ocorrem devido à maldição que se abateu sobre os membros deste clã são as mais evidentes de todas as linhagens. Eles exibem dentes enormes, sua pele é pálida e enrugada e normalmente não possuem pêlos (exceto nos lugares errados).

Refúgio: Os Nosferatu costumam viver no subsolo, seja em porões úmidos ou no sistema de esgotos da cidade. Quando vivem acima do solo, costumam ocupar casas abandonadas e cemitérios.

Antecedentes: Tendem a escolher seus filhotes entre os párias da sociedade: mendigos, doentes mentais e indivíduos definitivamente anti-sociais.

Criação de Personagem: A maioria dos Nosferatu possuem conceitos de classe baixa, e tendem a possuir contrastes fortes entre suas Naturezas e seus Comportamentos. Os Atributos físicos são primários, assim como os Talentos.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Ofuscação, Potência

Fraquezas: Os Nosferatu são tão feios que possuem Aparência zero, Simplesmente risque o Atributo da ficha do personagem. Os Nosferatu fracassam em todas ações que envolvam aparência (são realmente horrendos).

Organização: Eles tendem a ser solitários, convivendo pouco entre si. São unidos em espírito, com uma rede estabelecida, mas seu clã quase nunca promove reuniões formais de qualquer tipo.

Citação: *"Eu não procuro por problemas, mas se aparecerem, escondo-me deles. É isso mesmo, garoto. Você me chama de covarde, mas esses anos todos tenho conhecido muitos Membros que ficaram espertos alguns segundos tarde demais. Não somos imortais: agora a morte simplesmente não ocorre por cau-*

Estereótipos:

- Tremere — Sujeitos sombrios; eles escondem alguma coisa
- Ventrue — Certinhos demais. Parecem que têm o Príncipe na barriga...
- Gangrel — Bons camaradas; sabem quem são.
- Toreador — Uns filhotinhos de cabeça vazia que deviam levar uma boa sova.
- Brujah — São gente boa, uma vez que não se dê ouvidos às besteiras que dizem.
- Malkavianos — São de dar nos nervos, não são? Jamais confie neles.

NOSFERATU

As crianças de Caim são chamadas de "os Condenados", e ninguém personifica mais isto do que os miseráveis Nosferatu. Os Nosferatu carregam uma antiga e terrível maldição, pois eles não são mais criados à imagem e semelhança de Deus; a transformação vampírica distorce suas formas, transformando-os em abominações aos olhos dos homens e anjos. Proscritos das sociedades mortal e vampírica, esses horrores deformados assombram as catacumbas, regiões abandonadas e outros lugares escondidos no Mundo das Trevas Medieval.

Nas noites da antiguidade, os Nosferatu raramente se irmanavam com mortais, mas espreitavam à margem da sociedade humana, como monstros. Outros vampiros, consternados com os ataques dos Nosferatu sobre seus rebanhos, expulsaram as criaturas para as áreas mais inóspitas. Este exílio, combinado com a intrínseca repulsa que sua aparência inspirava, fez com que os Nosferatu se tornassem convenientes bodes expiatórios para todo tipo de feito sombrio, real ou imaginário. Esta reputação maligna (e grandemente imerecida) forçou os Nosferatu a permanecerem sempre em movimento, nunca ousando parar para descansar por medo do extermínio.

Os Nosferatu evitam a destruição traficando informações. Sua dependência da furtividade, seu relacionamento com feras e a constante necessidade de viajar de feudo para feudo garante a eles um acesso a informações indisponíveis para seus irmãos menos aventureiros. Mesmo os Nosferatu ligados a uma cidade descobrem que suas escolhas de domicílio e vítimas lhes dão acesso a todo tipo de informação e fofoca inacessíveis aos clã mais soberbos. Os Nosferatu aprenderam que o mais refinado príncipe Ventrue freqüentemente irá segurar sua refeição, cobrir seu nariz e abrir mão de um mendigo ou dois em troca de informações sobre seu rival Lasombra no ducado ao lado. E se a barganha se mostrar inútil, os Nosferatu não estão acima de uma pequena chantagem...

Desde a chegada do Cristianismo, muitos Nosferatu modificaram seu comportamento. Vendo a si mesmos como tendo sido amaldiçoados por Deus mas capazes da redenção através de Cristo (ou quem quer que seja), os Nosferatu suportam estoicamente a sua pena na Terra numa tentativa de evitar o Inferno. Uma vez que os Nosferatu devem se esconder entre as camadas mais baixas da sociedade mortal, eles encontram muitas oportunidades para fazer boas ações nas sombras. Os Nosferatu são particularmente atraídos pelos movimentos penitentes; a resistência sobre-humana e a regeneração vampírica capacitam os Nosferatu a suportar semanas de auto-flagelação.

Alcunha: Leprosos

Aparência: Cada Nosferatu é único, e cada um é mais horrendo que o anterior. As deformidades dos Nosferatu são tão inumeráveis quanto grotescas. Alguns têm a aparência de corpos apodrecidos, incluindo a falta de narizes e lóbulos das orelhas; outros parecem demônios com presas ou roedores bestiais; outros ainda apresentam feições inchadas e distendidas, como marinheiros afogados. Muitos perdem seus cabelos e vêem crescer corcundas e verrugas como sapos, ou crescem arbustos de espinhos eriçados como os de um ouriço. Alguns estão cobertos com pústulas e gangrenas; outros têm um couro cinzento e enrugado; e alguns verdadeiros horrores não têm qualquer pele, parecendo porcos depelados no mercado.

Um fedor miasmático emana da maioria dos Nosferatu, e pragas de moscas e gafanhotos freqüentemente seguem esses vampiros. Em todos os Nosferatu a marca da impureza é pesada. Em um esforço para esconder sua vergonha (e evitar os caçadores de bruxas), a maioria dos Nosferatu se enrosca em panos e sacos.

Refúgio: Os Nosferatu se escondem em lugares abandonados, pestilentos, preferindo ruínas, charcos, florestas sombrias ou, melhor ainda, zonas infestadas por pragas. Nas cidades, eles tendem a habitar antigas catacumbas, leprosários, labirintos, guetos étnicos e abrigos fora dos muros da cidade. As gigantescas fossas comuns nas cidades medievais proporcionam amplos, se bem que fedorentos, abrigos da luz do sol (e é improvável que mesmo o mais zeloso caçador de bruxas escave através de um monte de dejetos em busca de um vampiro adormecido).

Antecedentes: Os Nosferatu tomam suas vítimas dentre os párias da sociedade: idiotas e aberrações, leprosos, eremitas, vagabundos, criminosos, sacerdotes excomungados e similares. Os Nosferatu que seguem o Caminho do Paraíso freqüentemente punem os orgulhosos, hipócritas e outros pecadores introduzindo-os no clã. Os judeus são preferidos porque eles geralmente são inteligentes e práticos, e freqüentemente lhes falta a proteção social contra raptores vampíricos. Ocasionalmente, um Nosferatu indignado escolhe uma vítima linda para torná-la monstruosa, mas esta prática é atualmente incomum.

Criação de Personagem: Os Nosferatu geralmente têm conceitos de mendigo e estrangeiro. Os Atributos Físicos e Talentos são usualmente primários, pois os Nosferatu devem ser rápidos, espertos e durões para sobreviver às suas inúmeras privações. Os Nosferatu raramente têm quaisquer Aliados, Contatos, Lacaios ou outros Antecedentes ligando-os ao mundo mortal — contudo, o raro mortal que faz amizade com um Nosferatu tem um amigo por toda a vida (e vida de seus filhos

e os filhos de seus filhos...). O Caminho do Paraíso é o mais comum dentre os Nosferatu, seguido de perto pelo Caminho da Besta. Muitos Nosferatu renegam o Caminho da Humanidade, considerando-se indignos da humanidade, ou que a humanidade é indigna deles. Apenas alguns poucos Nosferatu seguem o Caminho do Diabo, mas aqueles que o fazem são realmente terríveis, comprazendo-se em sua deformidade e interpretando até o fim seu papel de monstros assustadores.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Ofuscação, Potência

Fraquezas: Todos os Nosferatu são monstruosamente deformados. Seu traço de Aparência é automaticamente marcado como zero e não pode ser aprimorado. Todos os testes Sociais envolvendo Aparência (incluindo a maioria das primeiras impressões) falham automaticamente.

Organização: A sociedade Nosferatu é informal mas ainda assim firmemente organizada. Eles são talvez o clã mais coeso internamente; os milênios de deformidade compartilhada, abuso e privação forjaram elos fortes entre os Nosferatu. Os Anciões são reverenciados, mas espera-se que eles tratem os jovens com justiça. Os Nosferatu tratam uns aos outros com um respeito cuidadoso e elaborada cortesia, e trocam livremente informações entre si. Isto torna o clã extremamente bem informado; os Nosferatu mais importantes podem prognosticar com precisão eventos da Hibernia a Kiev.

Mote: *Oh, desgraça, meu príncipe, que alguém tão baixo quanto eu tenha vos ofendido! Açoitai-me até o torpor! Fincai-me uma estaca e deixai-me para o sol! Cortai minha cabeça! Ape-nas...não me mandai de volta para o feudo da Lasombra Condessa Isabel...O quê? Ela é vossa inimiga, meu senhor? Mas sim, eu realmente escapei da fortaleza impenetrável dela...através de um túnel secreto, é claro. Que túnel secreto, vós perguntais? Bem, meu senhor, talvez nós possamos discutir isso em seus aposentos privados...*

Estereótipos

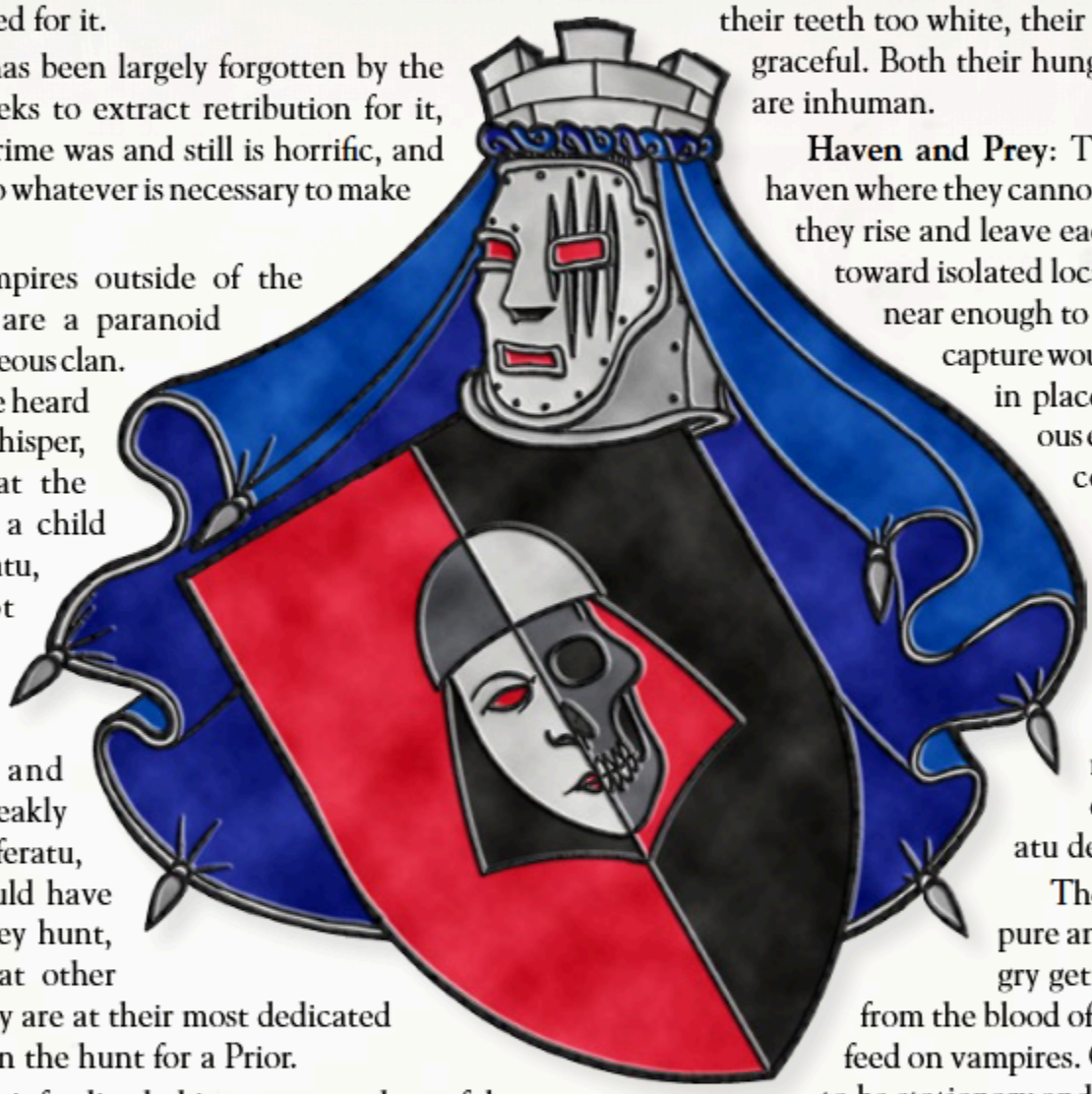
- Assamitas — Eles são selvagens, infiéis sedentos de sangue, mas aderem aos seus códigos com mais firmeza do que muitos dos assim-chamados "Cristãos".
- Brujah — Apesar de toda a tagarelice igualitária deles, poucos nos abraçam como iguais. Eles irão queimar no Inferno assim como o resto de nós.
- Capadócios — Eles mergulham em mistérios que seria melhor deixar enterrados. Uma noite eles vão abrir a tumba errada — e nós sabemos muito bem o que irá rastejar para fora para saudá-los...
- Os Seguidores de Set — Esses bastardos sibilariam uma canção diferente se tivessem que se esconder na mortalha de sua própria iniqüidade, como nós fazemos...
- Gangrel — Respeite esses nômades, e não impeça sua passagem — exceto quando eles buscam se estabelecer em nossos campos de caça. Então a batalha é inevitável; ataque primeiro e com velocidade.
- Lasombra — Devemos amar aqueles cuja grande aflição é *não* serem capazes de ver a si mesmos? Ainda assim, eles são úteis; esconda seu ódio, explore a paranóia deles e dê-lhes os segredos que buscam. A palavra certa — ou apropriadamente mal escolhida — no ouvido de um Magistrado pode garantir a sua segurança por décadas.
- Malkavianos — Eu gosto mais deles do que da maioria dos outros. Oh, não cometa nenhum engano, eles são vilões guiados por demônios, mas eles não fazem nenhuma tentativa em especial de nos priorizar em seus caprichos.
- Ravnos — Eles riem na face da fúria de Deus. Eu tenho certeza que Satanás tem muitos truques divertidos esperando por eles no Inferno.
- Toreador — Tolos! Receber a eternidade, para meramente desperdiçá-la buscando por algo tão transitório quanto a beleza.
- Tremere — Não conceda a eles perdão ou esquecimento. Lembre-se de nosso amigo Saulot e suas crianças, pois elas também nos trataram com compaixão. Não confronte os Usurpadores, pois eles são fortes, mas espreite suas sombras e carregue sussurros dos pecados deles até os confins da terra.
- Tzimisce — Será que eles não aprenderam nada com o nosso estado, e por isso degradam todas as obras de Deus dessa maneira? O martelo dos Céus certamente irá abater esses demônios.
- Ventrue — Eles exigem a nossa fidelidade sem oferecer proteção em troca. Nós rastejamos para suas cortes pedindo abrigo e eles nos expulsam para o frio e as sombras. Uma noite, um destino sombrio irá se erguer e envolver esses falsos nobres, e nós iremos rir em segurança dentre as trevas para onde eles nos exilaram.
- Baali — As mais imundas dentre as imundas criaturas, eles alegremente se deliciam em sua danação. Nós devemos ajudá-los a ir para o Inferno para que eles possam continuar sua dança nas chamas eternas.

Niktuku

Keep diggin', ya fools. Keep pushing into the places you don't belong and die. Stay away and maybe I won't hunt you down and eat you.

To the last of them, the Nosferatu are guilty of something. There is a crime that their progenitor committed so terrible, so heinous, that that every last one of his line should be destroyed for it.

That crime has been largely forgotten by the bloodline that seeks to extract retribution for it, regardless. The crime was and still is horrific, and the Hungry will do whatever is necessary to make things right.



To most vampires outside of the Nosferatu, they are a paranoid delusion of the hideous clan. To those who have heard the Nosferatu whisper, it is possible that the Niktuku are not a child clan of the Nosferatu, but an offshoot that should never have been. They are the witches of Baba Yaga, and they hang on weakly alongside the Nosferatu, the clan they could have been instead. They hunt, they kill, they eat other vampires, but they are at their most dedicated and cruel when on the hunt for a Prior.

Because of their feeding habits, most members of the bloodline are diablerists, a state they seem to embrace rather than suffer from. They are all, by design or because of the Amaranth, of relatively lower Generation, even the youngest.

Sobriquet: The Hungry

Appearance: For reasons best known to the bloodline alone, they tend to select the most beautiful youths they can find, grabbing up particularly fetching youths and maids from any village close to the havens. They prefer these youths just at the cusp of adulthood, the blurry line between child and adult. The Hungry possess a great eeriness, though few see them long enough to put a finger on why. They are wide-eyed, their skin too perfect, their teeth too white, their fingers too long and graceful. Both their hunger and their beauty are inhuman.

Haven and Prey: The Hungry will not haven where they cannot see the moon when they rise and leave each night. They tend toward isolated locations in wild places near enough to the kine to feed and capture would-be-fledglings, but in places naturally dangerous enough to avoid most contact. Sheer cliff faces work well for the Hungry. They loathe the underground and will not haven there. Ever. This may be related to, or the cause of, the Nosferatu desire to dig.

Their prey is vampires, pure and simple. The Hungry get so little sustenance from the blood of kine that they must feed on vampires. Of course, they tend to be stationary and rarely venture from their territories in isolation. So where does the blood come from? Nosferatu whisper of kidnappings and Cainites held in perpetual captivity, fed by cults who worship the Hungry. Similarly, they believe that the youngest assassins hunt in cities, bringing blood back in their bodies for their sires.

The Embrace: Beyond their tendencies for whom to Embrace, little is known about what happens at the Embrace, though surely they must be starving for vampire blood at the moment they have turned. That hunger could lead to violence, and so it is likely that all Hungry

To the usurpers and to their filthy cousins. You are meat for the gods, nothing more.

Enjoy the next few hundred years of turmoil and suffering. After that, we will come.

We will reap.

We. Will. Feast.

undergo the blood oath before the Embrace or as part of the process. This ties into the Nosferatu theory that they build small cults in their isolated territories. Being bound at Embrace would also explain the bloodline's single-minded obsession.

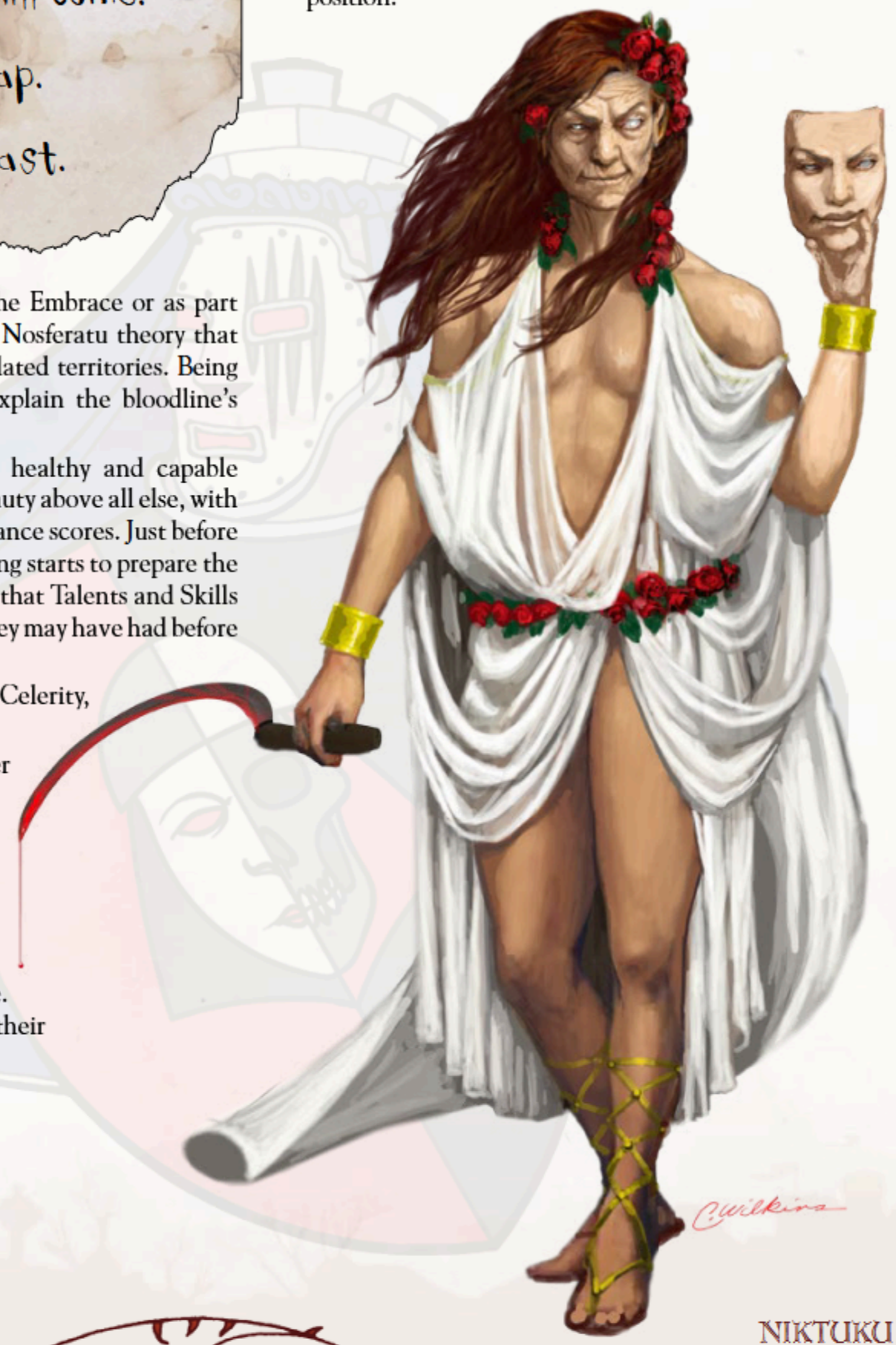
Character Creation: While healthy and capable specimens are ideal, sires favor beauty above all else, with a focus on youth and high Appearance scores. Just before and after Embrace, rigorous training starts to prepare the young assassins to hunt, meaning that Talents and Skills quickly eclipse any Knowledges they may have had before the Embrace.

Clan Disciplines: Auspex, Celerity, Potence

Weakness: The Hungry suffer from an inability to gain sustenance from kine blood. For every three blood points they drain, they gain only one to their system. Cainite vitae nourishes them normally.

Additionally, age is difficult and transforming on the bloodline. For every hundred years since their Embrace, the Hungry lose a point from their Appearance Attribute. That dot does not vanish; instead, it moves to any one Physical Attribute that can bear the increase. They grow slowly but decidedly bent, twisted, and deadly, slowly aging grotesques that blame the Nosferatu for their condition.

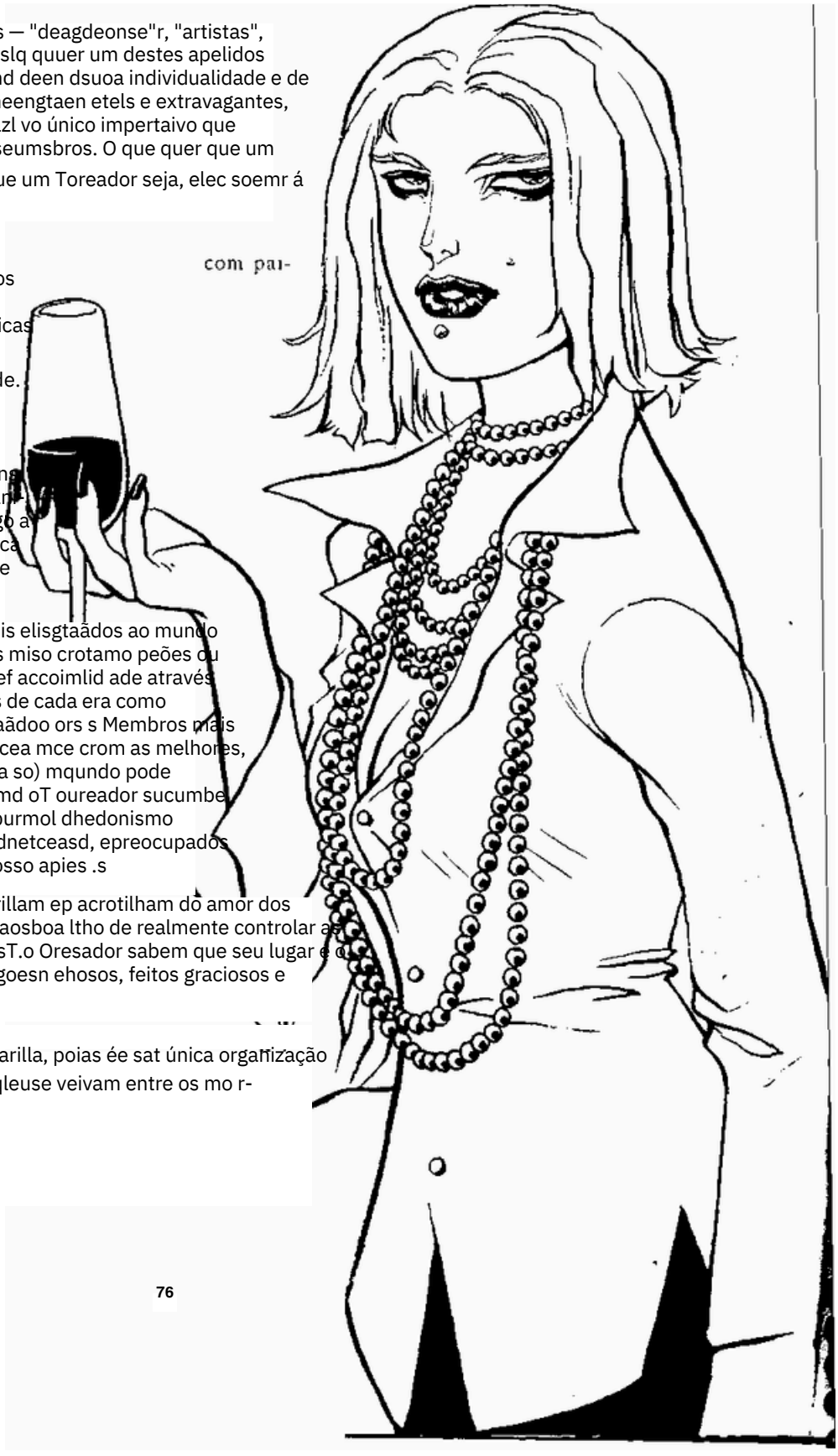
Organization: It is difficult to say if and how the bloodline organizes. There are blessedly few of them and their only interaction with Cainites is to feed or kill. It is possible that they form small cults of humans and young vampires around a central elder, but this is merely supposition.



TOREADOR

Os Toreador são chamados de muitos nomes — "deagdeonse"r, "artistas", "fingidos" e "hedonistas" são apenas alguns. Maslq quuer um destes apelidos grosseiros prestam um desserviço ao clã. Depend deen dsuoa individualidade e de seu temperamento, os Toreador são altcrnadameengtaen etels e extravagantes, brilhantes e lúdicos, visionários e dispersos. Teazl vo único impertaivo que pode se aplicar ao clã seja o zelo estético de m seumsbros. O que quer que um Toreador faça, ele ***fará com pai***xão. O que quer que um Toreador seja, elec soemr á paixão .

Para o Toreador, a vida eterna deve ser saboreada. Muitos Toreador foram artistas, músicos ou poetas em suas vidas; e outros tantos têm passado séculos frustrantes produzindo cómicas tentativas artísticas, musicais ou poé. ticas Os Toreador consideram-se os cultivadores de tudo o que é bom na humanidade. Ocasionalmente, artistas particularmente bem dotados ou inspirados são Abraçados pelo clã, para preservar seu talento por toda eternidade. Desta maneira, o clã Toreador já introduziu alguns dos maiores artistas, músicos e poetas da humanidade em seus escalões; é claro que se existe algo a ser dito sobre os Toreador, é que dois deles nunca concordariam precisamente com o significado de "talentoso" ou "inspirado ".



De todos os clãs, os Toreador são os que mais elisgtaãdos ao mundo dos mortais. Enquanto outros vampiros vêem os miso crotamo peões ou sustento, os Toreador deslizam graciosamente ef accoimlid ade através da sociedade do***Cs a naille,*** provando as delícias de cada era como gastrônomos saboreiam raras iguarias. Os Toreaãdoo ors s Membros mais propensos a se apaixonarem por mortais, eles scea mce crom as melhores, mais elegante e mais luxuosas coisas (e pessoea so) mqundo pode oferecer. Por isso, é intensamente trágico quanmd oT oureador sucumbe ao tédio e descarta suas buscas estéticas eme purmol dhedonismo insensato. Esses Membros tornam-se síbaritas dnetceasd, epreocupados unicamente em ceder aos seus caprichos e vícioso apies .s

Os Toreador são compromissados com a Camarillam ep acrotilham do amor dos Ventrue pela alta sociedade, mas não pelo tedriaosboa ltho de realmente controlar as coisas — é para isso que servem os funcionário sT.o Oresador sabem que seu lugar é o de cativar e inspirar — através de seus discurnsgoesn ehosos, feitos graciosos e existências simples e brilhant es.

Apelido: Degenerado s

Seita: A maioria dos Toreador estão na Camarilla, poias ée sat única organização respeitável que promove a "cultura" e permite qleuse veivam entre os mo r-

tais de quem tanto gostam. Aqueles que fazem pdaor teS abá procuram bizarros passatempos "artísticos", como tau rtao re a pintura com sangue, ou são os líderes dos mais decadenotveism emntos ***"underground"*** .

Aparência: Os Toreador Abraçam pela paixão tanto quanto por qualquer outra razão; por esse motivo, muitorse aTdor são criaturas de beleza extrema. De todos os Membsro sT,o oreador são os vampiros mais ligados às tendências da mhuomda na; De generados de vários séculos de idade são muiteas mveazis elegantes
do que mortais de 30 anos. Se alguma coisa vira , maos dchances são que pelo menos um Toreador irá adot a-la.

Refúgio: Os Toreador se asseguram de que seus refúgios sejam confortáveis, adequados para se socializar e —a adceim tudo — de acordo com os seus gostos estéticos. Vampirosc dlinea içnão mais artística podem manter "sótãos espaçosos parar seexuibsi trabalhos, enquanto que outros mais superficiais amam apanrtoasm oepulentos, perfeitos para a hospedagem de grupos int eiros.

Antecedentes: Os Toreador abrangem todo um espectro de conceitos, desde artistas torturados e solitártiéo sc oampositores debochados. Alguns Toreador são Abraçados apenr assu pao aparência ou estilo de vida pessoal, quando um seanphaoirx onado simplesmente decide que eles devem ser preservpaodr otso da a eternidade.

Criação de Personagem:A tributos e Habilidades Sociais são valorizados no clã, apesar dos Toreador serema mtipeicnte menos preocupados com o controle do que com dar umam bporae sisão. A Percepção também é importante, tanto para a c rqiauçaãnoto para a crítica. Os artistas favorecem Habilidades como reEsxspão e Performance, frequentemente desfrutando de nílvtíesisi maos nestas Características; seus irmãos mais superficiaism f amzelhor uso de Habilidades como Subterfúgio e Etiqueta. Os Torre saãdo criaturas muito sociáveis c adoram ser adorados tanto pêeloms bMros quanto pêlos mortais; por isso, Antecedentes como Alia dCoosn,tatos, Fama, Rebanho, Recursos e Status são co muns.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Rapidez, Presen ça

Fraquezas: Os Toreador são sobrenaturalmente ligados à es-contudo, e você acaba com uma terrível dor de caa. beç tética e à beleza mas esta sensibilidade podee rsiegro spa. Quando um Toreador vê, ouve ou até mesmo cheira algo erenatelm maravilhoso — uma pessoa, pintura, música, um pôr dl op asroticularmente lindo — ele precisa ser bem sucedido nume dtees tAutocontrole (dificuldade 6) ou se encantará com a senos. aOç ãToreador será tomado por um êxtase de fascinação durant ec eunmaa ou até que o alvo de sua atenção se retire. Um Toreadreobr aatardo desta forma não pode nem ao menos se defender se at aMcasd os.e for ferido, ele poderá fazer uma nova jogada de Auttorocloen para "quebrar o encanto ".

Organização: Os Toreador têm pouca .organização prática, a pena. Mas lembre-se sempre do "quase", qu erida. apesar de uma cadeia social e uma privacidaded láergiaesn. O clã se reúne frequentemente, mais como desculpa paras fdeesptaravadas e exibições do que para realizar ou decidir algumisaa c. oO status entre os Toreador é um constante vendaval ondeo rurimso s súbito ou crítica maldosa pode levar à sorte ou à desgramç ap; roudígio pode ser adorado em uma noite, cometer u***f***m***au x pas*** quase imperceptível e ser banido na noite segu inte.

Linhagens: Os Toreador dão uma grande importância para a linhagem; um vampiro com sorte suficiente de sesrc ednedente de um senhor importante é tratado com adoração (deasdcaa),r enquanto uma criança de um senhor que está "por sfofrrae" humi - lhação social. Poucas destas linhas divergem d op rcinlãcipal de maneira significativa. Os Toreador antitr ibduo Sabá são uma exceção, pois encontram o mesmo prazer estético aenmd egsr belezas ou em grandes feiúra s.

Mote: Ela não é primorosa? É verdade, minha última deesrctoab— eu sou sua musa, que gracinha. Imagine! E o quneteaceou com — oh, Thomas? Eu não sei por que — além do mais, eleoteovseseus "15 minutos", como se diz, mas não tinha como durar e as coisas foram se tornando tediosas, daí eu tive que dizer adSieuuic. ídio? E mesmo? Tolinha— devia ter me agradecido por* nã o*tê-lo Abraçado. Teria tornado tudo mais difícil ...

ESTEREÓTIPOS

Assamitas: Existe beleza no que fazem, não se engane, mas é uma beleza que é melhor observada à dist.â ncia

Brujah: Na primeira noite, suas paixões apavoram. Na segunda noite, suas paixões fascinam. Na terceitrea, nsouias paixões inflamam. Depois disso ... francamente, suas pas ixcõoemeçam a encher .

Seguidores de Set**É*:*** claramente inevitável que pessoas de sutileza sensual se envolvam, no curso da eteren,i daedm negócios com aqueles ... de caráter indecente.e A bneomt todas as transações realizadas e retribua de imediaotos roosd favores .

Gangrel: Encantadoramente indomados como os tigres; tão dignos de consideração quanto um gato domé stico.

Giovanni: Eles se vestem esplendidamente e se portam encantadoramente. Então por que será que me asstuasnttaom?

Lasombra: Seus conceitos Miltonianos são terrivelmente provocativos, ou provocantemente terríveis, mas elelevam tudo tão a sério .

Malkavianos: O caleidoscópio fraturado de seus pensamentos é encantador à primeira vista. Observe-o por muteitmo po,

Nosferatu: Bestas odiosas! E pensar que eles são permitidos no Saguão da Cultura! Quã***go a úche.. .***

Ravnos: O assunto de muitas histórias deliciosas — isto é, deliciosas se você não faz parte do co nto.

Tremere: As pessoas lidam com açougueiros e burocratas porque eles fornecem certos serviços. As pessocaosn hrecem graciosamente os serviços bem executados. Poré mpe, sassoas não convidam os empregados para o sarau, nem ma caemitaa-
velmente os penetras em suas fe stas.

Tzimisce: Provar dos frutos exóticos deste clã quase va leria

Ventrue: Toda obra de arte precisa de uma moldura; toda escultura precisa de um pedestal. Isto os Ventnruteen deem, e eles cumprem sua tarefa admiravelme nte.

Caitiff: Verdade? Quem deixou que e elenstrassem ?

Camarilla: Que, sob os seus auspícios, possam os Membros e os mortais coexistir em harmonia, cada u mbe sneeficiando da presença do ou tro.

Sabá: Por que eu passaria a eternidade chafurdeamnd o tripas?

TOREADOR

Os membros deste clã são conhecidos por seu hedonismo, embora haja um equívoco na interpretação de seu comportamento. São Membros orgulhosos e nobres da Família, excitam-se com facilidade e cultivam gostos caros — mas classificá-los de hedonistas seria exagero. Os artistas são sempre incompreendidos.

Os Toreador são os membros mais sofisticados da Família. Concentram-se na beleza como nenhum mortal o faz. Usam seus sentidos e gostos refinados, adquiridos após o Abraço, para tornarem-se altamente devotados à Arte. Para um Toreador, nada importa mais que a beleza, embora em muitos casos a busca pela beleza seja sobrepujada pela busca pelo prazer, e o Toreador torna-se um pouco mais que um sensualista.

Como todos os artistas autênticos, buscam por uma verdade além de uma existência que temem que seja desprovida de sentido. É essa luta pela verdade, e pela salvação final, que os inspirou àquilo que consideram sua missão na Terra — serem protetores do gênio da raça humana. Eles amam verdadeiramente o vigor e a paixão dos mortais, e jamais cansam-se de maravilhar-se com suas criações.

O clã como um todo considera seus membros conservacionistas. Sua proteção recai sobre os maiores artistas do mundo. Os Toreador buscam especificamente por aqueles que consideram os mais talentosos, concedendo-lhes o dom da imortalidade, dessa forma preservando seu gênio contra a os efeitos do tempo. Constantemente buscam por novos talentos e gastam bastante tempo decidindo quem preservar e quem deixar entregue ao seu próprio destino. Entre os Toreador estão alguns dos maiores músicos e artistas que já viveram.

A maior fraqueza do Toreador é a sua sensibilidade à beleza. Eles se cercam tão reflexivamente de elegância e luxo que muitas vezes se perdem na perseguição interminável de vícios e mais vícios. Alguns do clã passam a se preocupar com mais nada além de seu próprio prazer contínuo — a reputação do clã inteiro é afetada por seus excessos.

Apelido: Degenerados

Aparência: Os membros do clã costumam ter boa aparência. Sempre vestem segundo a última moda, comprando apenas nas lojas mais finas. Em toda a Família, apenas os Toreador conseguem acompanhar (ou dão valor) à sempre mutável moda humana.

Refúgio: Costumam viver em condomínios de luxo ou em apartamentos nas zonas nobres das cidades, mantendo-se o mais próximo possível da ação.

Antecedentes: Orgulham-se de selecionar apenas os membros mais exemplares da sociedade humana ao seu clã. Muitos membros eram artistas ou músicos, e muitos continuam a se dedicar à arte em sua existência.

Criação do Personagem: O Toreador costuma possuir conceitos Artista ou Diletante. Possuem Comportamentos extravagantes, mas muitos retêm Naturezas únicas. As Perícias são primárias, assim como suas Habilidades. Os Antecedentes incluem Fama, Recursos e Lacaios.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Rapidez, Presença

Fraquezas: Os membros do clã são a um só tempo prisioneiros e beneficiários de sua visão e sensibilidade artística. Costumam ser ofuscados pela beleza que os cerca, e ficam paralizados de fascínio. Podem ser cativados por coisas como pinturas, letreiros em neon ou mesmo auroras. Faz-se necessário um sucesso num teste de Força de Vontade para romper o fascínio rapidamente. Do contrário, o Toreador permanecerá parado, pasmo e indefeso, durante minutos ou mesmo horas. Esta característica explica por que os Toreador costumam apaixonar-se com tanta freqüência pelos mortais.

Organização: Os membros do clã se reúnem com freqüência, embora essas reuniões caracterizem-se mais como ocasiões sociais que como assembléias. Em momentos de grande urgência, tornam-se unidos e ferozmente ativos, mas normalmente são apáticos demais para representarem uma ameaça de vulto.

Citação: *"Lembro de meu primeiro amor, uma linda mulher com um riso cristalino. Fomos companheiros durante nove anos, mas no fim tive de deixá-la ir. Ela me implorou que eu a Abraçasse, mas não pude. Pode achar-me cruel, mas acabei percebendo que ela não era uma artista autêntica, e sim uma imitadora. Ela não era digna. Acho que jamais me recuperei disso."*

Estereótipos:

- Nosferatu — Essas criaturas asquerosas deviam há muito ter sido expulsas da Camarilla. Eles odeiam toda a beleza e nos desprezam pela nossa.
- Tremere — A honestidade não é uma palavra que possa ser associada a este clã, mas nós os respeitamos por sua dedicação.
- Ventrue — Patrícios de nossa espécie, os Ventrue são os únicos que possuem o refinamento para apreciar a arte, embora não tanto quanto nós.
- Gangrel — Confessamos que não conseguimos entendê-los. Serão eles realmente Membros?
- Brujah — Eles nutrem pouco respeito pelas conquistas da civilização, mas compreendem a virtude da mudança.
- Malkavianos — Embora o caos possa ser belo, existir em meio a ele seria difícil.

Toreador

Desde seu começo, os Toreador sempre foram devotados à beleza em todas as suas formas. Beleza significa tanto para eles, que eles devotam a totalidade de seus sentidos vampíricos para ela, perdendo-se na estética. Eles se consideram os preservadores e guardiões do primoroso, os portadores da chama da inspiração. De todos os clã, os Toreador são aqueles que mais apreciam as realizações da raça humana.

Através de toda a sua história, os Toreador sempre se associaram com artistas e criadores mortais. Muitos anciões se lembram dos esplendores da Era Dourada — mas eles também se lembram do Império Romano, quando os Toreador caíram em decadência e excesso. Muitos dos Artesãos caíram no saque de Roma, e agora os Toreador buscam a moderação, para melhor preservar o que eles mais amam.

Atualmente, os Toreador da Europa Ocidental estão fortemente associados à Igreja e à arte que ela inspira. Eles supervisionam a construção de catedrais com grande alegria, e muitos passam por algo semelhante a um arrebatamento religioso quando apresentados a uma construção de excepcional beleza. Eles particularmente apreciam trabalhos de arte que inspiram aqueles que os observam.

Desafortunadamente, eles ainda retém seu amor pelo prazer e pela luxúria; é uma coisa fácil para um Toreador sucumbir a uma sofisticada tentação. Sua atração para várias formas de vício (aqueles que ainda conseguem estremecer seus corações desmortos) é legendária. Seu desejo de encontrar verdade e sentido no belo tem levado muitos Toreador descuidados à ruína. Além disso, seu desdém pelas politicagens e causas Cainitas não os tornou queridos pelos outros clãs, que usualmente consideram os Toreador apáticos e inúteis. Os Artesãos sabem disso, mas se importam pouco com as opiniões dos outros. Eles têm todas as provas de que necessitam de que sua visão é digna de ser seguida.

Alcunha: Artesãos

Aparência: Os Toreador freqüentemente Abraçam os mais belos para preservá-los pela eternidade. Eles são comuns na Espanha, Itália e França, e freqüentemente escolhem neófitos dessas regiões. Os Toreador raramente são mal vestidos ou de aparência descuidada, mesmo aqueles associados com os sóbrios estilos de vida monásticos.

Refúgio: Eles vivem tipicamente nas melhores partes das grandes cidades ou perto de monastérios ou lugares semelhantes: onde quer que a arte e as belas construções sejam produzidas. Poucos Toreador vivem a vida de um eremita.

Antecedentes: Os Toreador selecionam apenas aqueles com muito a oferecer para a iniciação em seu clã. Muitos membros eram artistas, músicos ou professores de grande habilidade. Eles são o clã mais predisposto a Abraçar um mortal em um impulso.

Criação de Personagem: Muitos Toreador têm conceitos religiosos ou artísticos. Suas Naturezas são freqüentemente passionais e inspiradas, enquanto seus Comportamentos podem ser de qualquer tipo. Os Atributos Sociais são freqüentemente primários, assim como as Perícias. Seus Antecedentes freqüentemente incluem Recursos, Rebanho e Lacaios. Os Toreador preferem o Caminho da Humanidade sobre qualquer outro.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Rapidez, Presença

Fraquezas: A sensibilidade dos Toreador para a beleza é também a sua maior fraqueza. Eles podem ser sobrepujados com a beleza de algo ou alguém, ficando paralizados em fascinação por horas. Apenas um teste bem sucedido de Força de Vontade irá quebrar o deslumbramento com rapidez; caso contrário, o Toreador estará indefeso por minutos ou até mesmo horas. Até mesmo o nascer do sol pode cativá-los, e os Toreador são os Cainitas mais propensos a se apaixonarem por mortais.

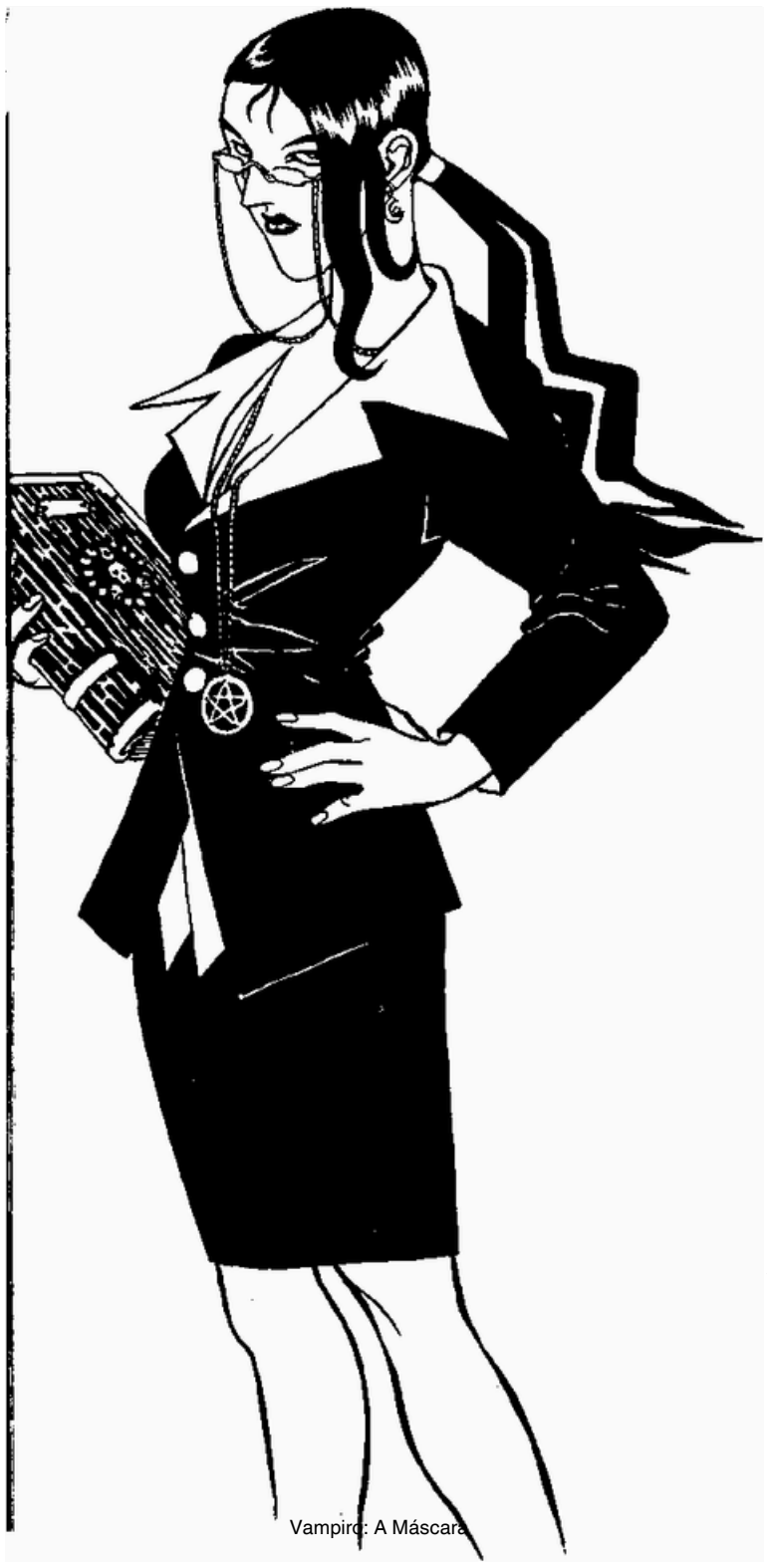
Organização: Os Toreador mantém comunicações informais uns com os outros, ocasionalmente se encontrando para trocar novidades. Eles raramente se unem como um clã para perseguir um objetivo comum, preferindo suas buscas individuais.

Mote: *Nós temos a eternidade esticada diante de nós, enquanto os mortais têm apenas um piscar de olhos. Como podemos ser tão egoístas a ponto de gastar nosso tempo lutando e depredando? A nossa eventual salvação está nos segredos do gênio criativo — você tem apenas que procurar por ele.*

Estereótipos

- Assamitas — Eles são os defensores de uma cultura iluminada com muito a oferecer. É uma das tragédias do mundo que eles odeiem todos os outros clãs com tanta ferocidade.
- Brujah — Em sua fúria, eles destróem exatamente aquilo que achariam digno de preservar. Se apenas eles soubessem como usar sua força...
- Capadócios — O passado tem muito a oferecer, mas é a morte da alma ignorar o presente.
- Os Seguidores de Set — Esses basiliscos oferecem presentes envenenados com promessas envoltas em mel. Tenha sempre cautela com essas serpentes astutas.
- Gangrel — Existem muitas maravilhas nos lugares selvagens, mas os Animais sacrificaram demais para contemplá-las.
- Lasombra — Como podem ser tão letrados e tão ignorantes ao mesmo tempo? Suas almas se perderam junto com suas reflexões.
- Malkavianos — Eu me pergunto sobre o desígnio que deu a eles tanta sabedoria mas consumiu suas mentes. Eu choro por eles, porque isso é tudo que pode ser feito pelos Malkavianos.
- Nosferatu — Ai! Essas criaturas são tudo o que é horrendo na existência vampírica. Eles podem ver muito, mas eu não posso suportar ouvir suas histórias. É pedir demais para mim.
- Ravnos — Esses ladrões mentirosos roubam sem conhecimento do valor dos seus ganhos. Nada jamais será capaz de saciar sua ganância, e então os vazios Ravnos seguem dançando, até que eles se devorem de ressentimento.
- Tremere — Eles buscaram a imortalidade pelas razões erradas, e agora todos os Cainitas são amaldiçoados com a sua presença. Ah, que tristeza para Saulot e sua linhagem, pois certamente eles eram os mais esclarecidos dentre nossos colegas de outros clãs.
- Tzimisce — Não há nada que os Tzimisce ou seus escolhidos façam que mereça sobreviver até o próximo século. Com sorte, eles e os Usurpadores irão se exterminar uns aos outros, e seus servos estarão livres para explorar o que é estar vivo.
- Ventrue — Sangue real não torna alguém nobre, e isso é algo que os Ventrue devem entender. Perdoem-me se eu não prestar atenção neles até que o façam.
- Baali — Eles devem verdadeiramente abominar a si mesmos, pois por qual outro motivo alguém seguiria o caminho deles? Tenha cuidado com eles, pois procuram companhia para sua danação.

TREMERE



Vampiro: A Máscara

Vistos como pavorosos, pouco confiáveis, temíveis ou ultrajad ovas,m opsiros do Clã Tremere são tudo, menos ignorados. Aqueles que já ouvirar mdo fsa lafazeres do clã, normalmente suspeitam dele, e por uma boa razão —it iocse irFoes são chamados assim corretamente. Através de seus próprios artifícioes, aeplrenderam a dominar uma forma de feitiçaria vampírica, completa com rituais e magias, que são tteãnot eps — se não mais — do que qualquer outro poder derivado do Sangue. Somados à rígaidrqau hiaiedro clã e à latente ambição comum entre os Feiticeiros, ester péo de fato algo perturbador para aqueles que sabem do que um Tremere é ca paz.

De acordo com os registros de alguns Membros, os Tremere só se torna cralãm um recentemente, pelo menos para os padrões dos imortais. Lendaams qcuoen,t na Europa da Idade das Trevas, um grupo de magos humanos realizou um grande ritual sobre o corpo dormente de um Antediluviano e desta forma arrancaram para si o dom drois vmaom. pi Uma guerra foi iniciada pouco depois disso — o inexperiãn tsee c lviu cercado de Membros enfurecidos por todos os lados. Mas os Trernere não são nada mai ss odbor eqvuieventes. Tendo perdido a mágika humana, eles conseguiram alterar seus rituaisç õee ps,r ote passando a utilizar o poder da s***vu itae .*** Desde então, estas habilidades mágicas, agora praticadas através da Disciplina Taumaturgia, têm asseguruagdaor od ols Tremere entre os Membros .

Os Feiticeiros se comprazem com seus joguetes ldome daicpia e intriga contra seus novos irmãos. Contudo, suas ações são sempre marcadas tpooqru uem de paranóia, pois os Tremere sabem que os anciões de não menos do que três clãs carrega mel ecso nutmra terrível rancor, que ainda há de ser vingado. Desta forma, os Tremere tentam caunlttivoasr a tliados quanto possível, ao mesmo tempo em que se esforçam para ra smepul idomínio sobre a magia. E o mínimo que podem fazer para sobreviver. Como resultado, asa csr idaon çClã Tremere estão entre os mais esforçados e instruídos de todos os Cainitasã; op opiosu cos os que interferem com estes magos mortos-vivos e saem ilesos. Os Tr esmãoe rveampiros do Velho Mundo, mas têm viajado através dos continentes em busca de novos postos dneç as.e Agu sreade de poder do clã está em Viena, onde os anciões Tremere se reúnem elhmo sc opnasrae discutir as futuras diretrizes do clã. Mas existem muitas metrsó paotrlaevés do globo que abrigam as "capelas" Tremere — universidades, monastérios ee fzoartsa blem defendidas. Lá, os Feiticeiros trocam informações e estudam suas bruxarias vacamsp, ílroinge da atenção de seus rivais.

Apelido: Feiticeiros

Seita: Os Tremere ficaram mais do que felizes em se junotavre àm j Camarilla quando a seita estava se formando, e rapidamente se tomaram iánveesitsim dentro desta. Na verdade, os
Tremere são uma das chaves da seita. Eles têm tuem in ftoeresse em manter a força da Camarilla, obviamente — com seus odiados inimigos Tzimisacned amndo seus súditos do
Sabá contra qualquer Tremere que eles encontrem, oesi rFoesi tnicecessitam de aliados. E com o valioso poder mágico que eles oferecem, os Tremaenretê m a Camarilla feliz em fornecer a eles
o que necessitam. Com a proteção da Camarillare, mose Tre estão livres para perseguir os
mistérios enigmáticos que buscam tão avidam ente.

Aparência: Os mágicos Tremere geralmente adotam imagens imponenstiensis otrua s. Alguns preferem ternos clássicos; outros preferemê nacpiars mais antiquadas, vestindo os ternos com cortes dos anos 40, o elegante vestuário iEadnuoa ordu simplesmente as roupas de colarinho alto da era d oBseatles. Muitos deles usam amuletos e talismãsa dgoras vcom
sí[illegible] cabalísticos ou arcanos como sinal de seu aprdeon.t rAzpaesar de individualmente

Refúgio: Apesar dos Feiticeiros poderem manter individualmente seus pr éonfúgios (frequentemente completos com uma extensa bibliote claã) ,m oantém uma capela em todas as cidades que abrigam sempre uma forte presasn cTare dmoere. As capelas são abertas a todas os Feiticeiros poderam se transformar de imaculados inseotise ueron desordenados e excêntricos, os olhos-destes magos vampíricos s ebmrilphraem com uma perspicácia misteriosa
e uma acuidade assustad ora.

as linhagens Tremere e absolutamente proibidas a atos ddaesm ais. Os Feiticeiros são notórios por seus bem guardraedfúogsi os; pratica- mente todos possuem proteções místicas que atéo moeustrmos Tre- mere teriam dificuldade em evit ar.

Antecedentes :Muitos Tremere dedicam suas não-vidas a busca*nsa evolução Cainita. Lideraremos se nos permiti roeum ,estaremos sozinhos se preciso. Mas sobrevivere* ocultas ou de natureza erudita. Contudo, a fascinpaeçãloo des- conhecido dificilmente é o suficiente para chamar a aote ndçeã um Feiticeiro; os membros do clã procuram por "aprendize s" de natureza agressiva e mente consciente e pouco se impormta m co rebeldes da Nova Era ou rocambolescas teorias de caoçnãsop. irO Clã Tremere tem uma oculta tradição sexista e a maiosr ian dcoiões são homens. Contudo, ultimamente os Tremere ancillaãeo esset tornando mais liberais e atraem grandes números de Ac ólitospossível — ou convencer os outros a faz ê-lo. satisfatoriamente ambiciosos e persistentes de ambsoesx ooss .

Criação de Personagens O*:*s Tremere normalmente possuem fortes Atributos Mentais e uma grande Força de Vontade parasucumbiram a esse estado lastimável e nós levamosn etem a f re acompanhar; os diletantes e os simplórios dificilmenleter atmo as horríveis exigências da feitiçaria. Muitos têm os Conhectiomse n como Habilidades primárias, apesar das Perícias seltraeme nate exigidas. Apesar de alguns Tremere se especiamli zeamre áreas pa- ticulares de excelência, a maioria deles prefere um conehnetcoim mais amplo sobre aptidões pessoais; afinal, um Feit inceoirrmoal- mente não pode depender de ninguém, a não ser de si m esmo.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Dominação, Taumatur gia

Fraquezas: Pela lei do clã, ao ser criado, todo neófito Tre- mere precisa tomar do sangue dos sete anciões do cloãs. Toso d Tremere estão pelo menos um passo mais próximos do od ela ç sangue com seus anciões e por isso normalmente agem cnodme gra- ealdade ao clã — a fim de evitar que a lealdade seja imposeta sobr eles. Além disso, este acordo garante que os Tremerelm deifnictei consigam resistir à vontade de seus anciões; a daifdiceu ldde qualquer tentativa de Dominação feita por um superior do clã é reduzida em 1 .

Organização: Não existe nenhuma estrutura interna mais rí-mente gida que a dos Tremere. Nenhum clã une seus neófitose vteãroa - s mente. E nenhum clã age com tanta unidade de propósito ocso mo Tremere. Apesar dos membros mais jovens estarem pliavraes fazer mais, ou menos o que quiserem, eles ocasionalmente mre, cdoeh e seus anciões, ordens que não podem ser ignoradas. A paranóiqau e mantém o clã lubrificado e unid o.

Obviamente, os Tremere encorajam realizações dinudaiivsi dentro do grupo, vendo isso como um método darwinista de assegurar ae força do clã. Com estes vampiros jovens, poderosoms beic iaosos cooperando com tal meritória unidade, não é de se espqaunet aors Feiticeiros tenham tantos inimigos rancorosos e inovse joesntre os Membros .

A hierarquia piramidal dos Tremere contém vários sn,í vceaida um deles dividido em sete "círculos" místicos que umir aanstep tem que dominar se deseja avançar para o próximo nível (e pratica-e mente todos os Tremere têm este mesmo desejo). O naívise l m baixo, os aprendizes, pertence aos neófitos. Acima dos aperse ndiz estão os regentes, cada um deles sendo mestre de uma caopies. a; os senhores, cujos domínios são compostos de várias .c apelasva Quarenta e nove Tremere detém o título de pontífices, ca da um assumindo grandes responsabilidades. E no topo da pi rsâem sideenta Círculo Interno dos Sete, sendo alguns deles mestres de continen inteiros; acredita-se que cada um deles está em comãuon icaç constante com os outr os.

Linhagens: A rígida organização dos Tremere, assim como sua insistência em obedecer a seus anciões, oferece poucas lisb. erdade

Nenhuma variação do sangue Tremere sobreviveus adtéia so atuais. Um pequeno grupo de rebeldes Tremere chegou a fazer pa Sabá, mas eventos recentes asseguraram a de sdterusitçeã gorupo

Mote: Nós somos mais do que vampiros. Somos o próximso pas sozinhos se preciso. Mas sobrevivere

ESTEREÓTIPO S

Assamitas: O que se pode dizer? Se contrariarem nossos feitiços, não teremos escolha a não ser apagá -mloasi so rápido

Brujah: O tempo tem sido cruel. Quando primeiro nos conhecemos, os Brujah eram os sábios de nossaie .e sApgéocra chama do conhecimento. Parece adequado, mas de alguma forma um desperdício. Não impo rta.

Seguidores de Se t D*:*esgraçados! Sempre à espreita com seus olhos rachados e suas línguas bifurcadas, rasteja ndo de volta para os cantos escuros, sempre sorrindo! O leqsu es ae- bem?

Gangrel: Essas bestas fingem lealdade mas estão sempre prontos a nos entregarem aos Tzimisce por quadlqeusecru lpa. Nós precisamos estar sempre cientes de nos manteramiso s m fortes do que estas hienas que nos culpam por seus velhos e mal curados ferimento s.

Giovanni: Eles realizaram incursões verdadeiramente im- pressionantes no caminho das artes, de uma maneira limitada e com ideias estreitas. Ainda assim, parece que a necrofilia é tão prejudicial à mente dos mortos-vivos quanto à dos v ivos.

Lasombra: Mesmo a despeito de toda a sua pretensa sofis- ticação, sua disposição em se juntar aos Tzimeisvceela r clara- te a sua verdadeira natur eza.

Malkavianos: Seus delírios "visionários", desconhecidos por nós, se tornam cansativos rapidamente. Mas adpe ssaer- rem convidados ruins para um jantar, eles são videntelasr edzea c excepcional. Existe algum truque nestes atalhos da percepção temos de descob rir.

Nosferatu: Algumas tarefas são repugnantes demais até mesmo para nós, e os Nosferatu são lacaios aproprpiadrao s stes propósito s.

Ravnos: Eles podem se gabar de serem magos, de certa forma, mas me dê 10 minutos com algum destes charlatães e nós veremos qual arte tem o verdadeiro p oder.

Toreador: Eles são as cigarras da fábula de Esopo, e nós somos as formigas. Eles acham que podem passaor tal idimade nom suas artes e festas, mas o inverno está maisd poe qrtuoe es pensam .

Tzimisce: Uma das primeiras lições que nós aprendemos é que estes monstros do Velho Mundo só querem arrancar a depcarne de nossos ossos. Se esta é a melodia que eleesm p,r ef mos ver como dançam quando suas mansões apodrecidas começarem a cair ao seu re dor.

Ventrue: Estas criaturas são obcecadas pelo controle, mas tensã o têm sensibilidade para as mais requintadasa sfo dr me pode

Caitiff: Os outros clãs desprezam nossa linhagem, mas veja quantas destas crianças bastardas eles cr iaram.

Camarilla: Existe força em uma torre, não importa quão decrépitos são alguns dos tijo los.

Sabá: Eles se gabam de ser livres? To los.

80%

TREMERE

Os integrantes deste clã são dedicados e extremamente bem organizados. Mas há quem os considere arcanos e indignos de confiança. São agressivos, altamente intelectuais e manipuladores, respeitando apenas aqueles que lutam e perseveram a despeito de todas as adversidades. Os Tremere acreditam que devem *usar* os outros clãs para prosperar. "Faça amizade com eles, deixe-os pensar que são iguais a você, mas jamais esqueça que nossa prioridade é servir ao clã", sussurram os anciões Tremere aos seus progênitos. "Se você precisar usar seus amigos a serviço do clã, então saberá que seu tempo não foi desperdiçado."

Os Tremere são muito estranhos. Eles afirmam ter sido magos que voluntariamente abdicaram da "arte" pelos poderes e pela vida eterna do vampiro. Eles jamais apontaram um fundador, e alguns dizem que nunca tiveram um, tendo dependido apenas de seus poderes místicos para atingir sua posição atual. Porém a maioria dos Membros mais antigos discorda dessa versão.

Sua dependência do sangue aparentemente é profunda, e há quem diga que eles conhecem formas especiais de usar o sangue para adquirir poderes extraordinários. Muitos acreditam também que o conhecimento dessas práticas tenha sido passado de geração em geração e que agora sejam considerados pelos Tremere mais jovens como naturais e comuns — e certamente não como mágica.

Os líderes deste clã têm como base Viena, embora tenham Capítulos (guildas para a prática da magia) em todos os continentes do mundo. Diz-se que um conselho de sete anciões, sediado em Viena, controla o clã inteiro. Desse núcleo, mantêm um grupo organizado e altamente hierárquico, que não permite que nenhum forasteiro conheça suas atividades internas.

Os Tremere costumam nutrir um amor e uma lealdade imensas por seu clã, e os integrantes mais jovens do clã devem obedecer aos anciões sem perguntas. Porém, na prática isso não é mais tão verdadeiro quanto antes. Embora hajam alguns rebeldes e anarquistas na linhagem Tremere, acredita-se que eles estejam fingindo sob as ordens do clã, como parte de suas maquinações de longo prazo.

Apelido: Feiticeiros

Aparência: Os Tremere tradicionalmente vestem casacas negras ou mesmo mantos com colarinhos altos e dobrados para fora, com símbolos arcanos costurados no tecido. Embora isso não seja mais universal, eles ainda preferem roupas de tecidos pretos e aparência impressionante (como os ternos cinza-escuro risca-de-giz). Muitos Tremere carregam também adereços como bengalas; alguns desses "ornamentos" podem ser potentes talismãs místicos.

Refúgio: O clã Tremere opera num Capítulo em praticamente toda cidade na qual possuam integrantes. Aqueles que vivem sozinhos possuem uma ampla variedade de acomodações. Todos os membros do clã são

bem-vindos em qualquer Capítulo.

Antecedentes: Eles escolhem as pessoas mais agressivas e ambiciosas como seus neófitos, dando preferência a indivíduos do sexo masculino. Eles são treinados e nutridos durante anos, sendo chamados de "aprendizes".

Criação de personagem: Os Tremere costumam possuir conceitos altamente eruditos e profissionais, e suas Naturezas e Comportamentos tendem a ser arquétipos ligados ao poder e à ciência. Os Atributos Mentais são primários, assim como seus Conhecimentos. Eles costumam possuir um Mentor como Antecedente .

Disciplinas do clã: Auspícios, Dominação, Taumaturgia

Fraquezas: Ao serem criados, os neófitos Tremere precisam beber do sangue dos sete anciões do clã. Isto significa que todos os Tremere estão pelo menos a um passo de possuir um Laço de Sangue com todo o clã, e portanto precisam observar com muito cuidado onde pisam quando estiverem em companhia de seus líderes.

Organização: Os Tremere são altamente organizados e muito hierárquicos. Os integrantes mais jovens devem obedecer aos mais velhos sem perguntas, mas este não é um dogma tão forte quanto já foi.

Estereótipos:

- Nosferatu — Essas criaturas podem ser servos muito úteis, mas são nocivos demais para serem tolerados por muito tempo.
- Ventrue — Demasiadamente separatistas para serem eficazes; a despeito disso são nossos maiores rivais pelo controle da Camarilla.
- Gangrel — Membros nobres, ao seu próprio modo.
- Toreador — Hedonistas fúteis. Eles não compreendem que a Gehenna marcará o fim de seu estilo de vida, permanentemente.
- Brujah — Revolucionários ignorantes que nem mesmo compreendem ao que se opõem. Respeitam apenas ao poder.
- Malkavianos — Muitas vezes parecem normais, mas a linhagem inteira carrega sua estranha maldição. Ocasionalmente são úteis.

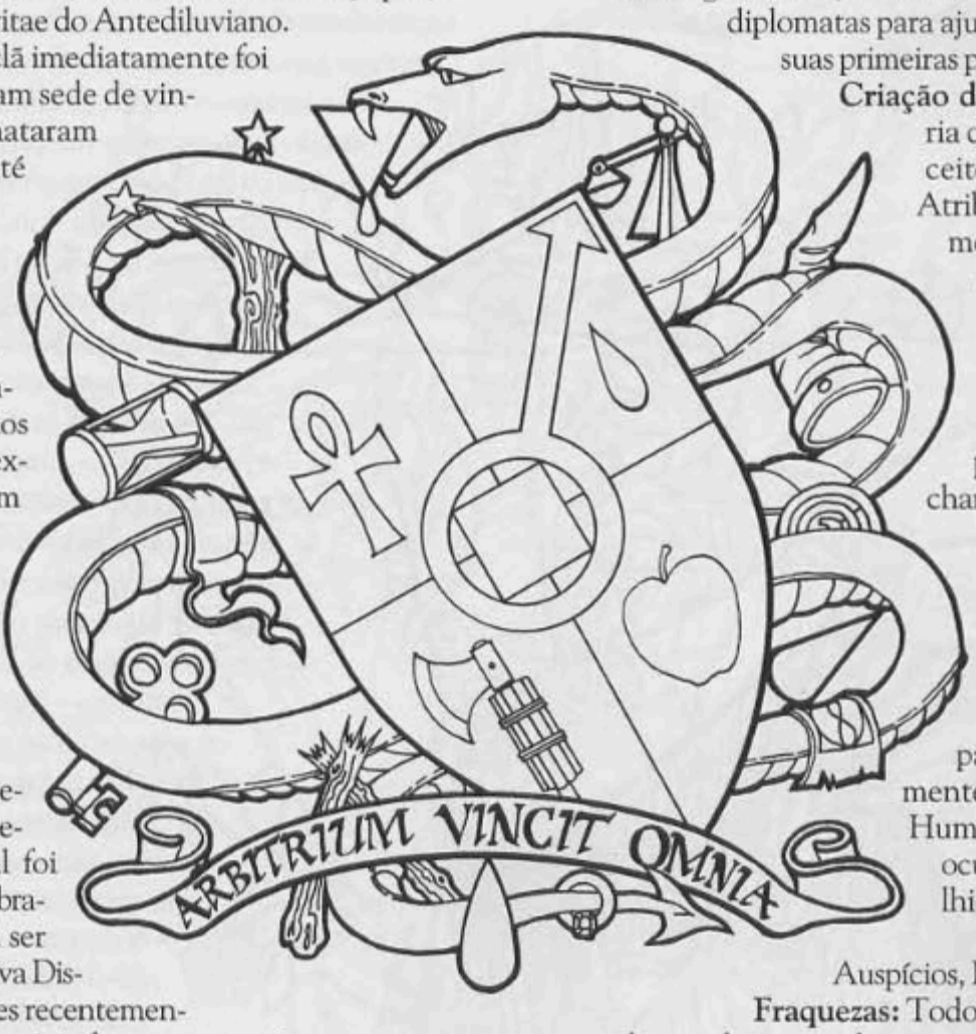
Citação: "*Precisamos sobreviver à Gehenna e estabelecer os dogmas da nova ordem mundial para que o horror seja derrotado. Para sermos bem-sucedidos, precisamos controlar os outros clãs. Não há mais*

TREMERE

Os membros deste clã são chamados de "usurpadores" por uma boa razão. Eles foram uma vez uma cabala de magos mortais, mas seu líder, Tremere, tornou-se obcecado com a busca pela imortalidade, para que tivesse uma chance melhor de ter tempo o bastante para aperfeiçoar sua arte por toda a eternidade. Seus esforços deram frutos; apesar de ter custado as mortes de um ancião Tzimisce e dois dos seus próprios aprendizes, a cabala alcançou o vampirismo.

Insatisfeitos com isso, os Tremere deram passos para se estabelecer como um clã completo. Eles rastrearam Saulot, o enigmático fundador do Clã Salubri, e o mataram em seu torpor; o próprio Tremere bebeu a vitae do Antediluviano.

Obviamente, o novo clã imediatamente foi sitiado. Os Tzimisce tinham sede de vingança, pois os Tremere mataram membros do seu clã e até mesmo tomaram parte das terras ancestrais dos Demônios. Os Gangrel consideram os Tremere uma obscenidade, especialmente porque os Usurpadores têm capturado vários Gangrel para uso em seus experimentos nefastos. Além disso, é claro, existem os Cainitas que tinham amizade com os Salubri e mesmo agora lutam para proteger os membros sobreviventes dos Tremere.



Por enquanto, os Tremere vivem uma existência precária. Sua mágica mortal foi quase toda destruída pelo Abraço, os restos que puderam ser salvos formaram sua exclusiva Disciplina da Taumaturgia. Eles recentemente conseguiram criar uma espécie de servos vampiros, os Gárgulas, os quais são as únicas coisas que os protegem das garras dos Tzimisce e dos Gangrel. A indignação diante da diablerização de Saulot continua a persegui-los. O clã precisa desesperadamente de aliados; enquanto alguns poucos indivíduos conseguiram se destacar como companheiros valorosos, o clã como um todo é desprezado e considerado indigno de confiança.

Alcunha: Usurpadores

Aparência: Este clã é quase que inteiramente masculino, porém mais mulheres estão começando a emergir. Eles tendem a usar roupas escuras, e os mais tradicionais preferem longos mantos com capuzes cobrindo a cabeça. Eles recrutam por toda a Europa, e podem ser de muitas etnias.

Refúgio: Os Tremere mantém diversas capelas dentro e ao redor das maiores cidades da Europa, e sua localização é conhecida apenas pelos Tremere que vivem nelas. Aqueles que escolhem viver fora das capelas mantém inúmeras residências como refúgios e para despistar potenciais perseguidores.

Antecedentes: Os Tremere normalmente procuram por estudantes do ocultismo, pessoas com intensa curiosidade sobre o mundo, e intelectuais e sábios de todos os tipos. Seu atual estado de sítio os têm forçado a temporariamente Abraçar para sobreviver. Dentre as mais recentes mudanças em escolha estão os guerreiros, oficiais com conhecimento tático e diplomatas para ajudar os Tremere a fazerem suas primeiras propostas aos outros clãs.

Criação de Personagem: A maioria dos Tremere vêm de conceitos ocultistas e tende a ter Atributos Mentais e Conhecimentos como primários. O estranho neófito guerreiro tem iguais chances de ter os Atributos Físicos ou Mentais como primários. Suas Naturezas e Comportamentos têm iguais chances de refletir poder, uma aparência conservadora e lealdade. Os Antecedentes Tremere freqüentemente incluem Mentor e Recursos. Os infantes Tremere pelos padrões do Clã, freqüentemente seguem o Caminho da Humanidade, contudo certos ocultistas malignos têm escolhido o Caminho do Diabo.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Dominação, Taumaturgia

Fraquezas: Todos os Tremere neófitos bebem pelo menos duas vezes do sangue dos sete anciões quando são Abraçados. Isso quer dizer que todos estão pelo menos a um passo de se tornarem Servos de todo o clã. Além disso, jovens Tremere são cuidadosamente vigiados por seus superiores e devem sempre tomar cuidado para jamais trair seu clã (mesmo que involuntariamente).

Organização: Os Tremere são rigidamente organizados e muito hierárquicos, seguindo os ideais da velha casa Hermética que foram um dia. Espera-se que os membros mais jovens obedeçam aos anciões sem questioná-los.

Mote: *Nossa estrada é clara, e se estende até nada menos do que o controle final sobre nós mesmos e nossos colegas. Mas não podemos chegar até o fim sozinhos. Como um clã, e apenas como um clã, nós poderemos triunfar.*

Estereótipos

• Assamitas — Até os feiticeiros mais sagazes podem cair com uma facada nas costas; nunca dê a esses bárbaros a oportunidade.

• Brujah — Filósofos e furiosos sem o raciocínio para ver que o novo dia deles já se pôs na noite eterna.

• Capadócios — Nós somos os que têm mais em comum com eles; talvez nós pudéssemos aprender uns com os outros.

• Os Seguidores de Set — Verdade, nós precisamos de aliados, mas eu tenho grandes receios sobre esse tipo de ajuda.

• Gangrel — Selvagens dignos de nada, nem mesmo de uma morte rápida.

• Lasombra — Fortes e disciplinados. O apoio deles poderia ser vital, mas certamente tão pouco confiável quanto as sombras que eles comandam.

• Malkavianos — Essas criaturas são indubitavelmente possuídas. Sua linguagem inarticulada não tem nenhuma importância para nós.

• Nosferatu — Revoltante! E pensar que eles sobreviveram por tanto tempo. Eu não posso nem tolerar permitir que um deles fique a menos de uma légua de mim.

• Ravnos — Vagabundos e ladrões. A morte não mudou nada.

• Toreador — Há!! Eles não tem a coragem de se unir a seus colegas contra nós, e esta é a única virtude que eu consigo encontrar em um Toreador.

• Tzimisce — Não pergunte, não pense — mate-os sem demora ou misericórdia.

• Ventrue — Suas tentativas de posar como mártires são risíveis. Respeite-os apenas quando eles tiverem feito por merecê-lo.

• Baali — Dê ao Diabo o crédito que merece por sua tenacidade apesar de tanto ódio. Talvez eles sejam um sinal de coisas que virão para nós.

Tremere Antitribu

Vampire: The Masaitrade

Tremere Antitribu

Séculos atrás, um pequeno grupo de Tremere, temerosos que o Sabá poderia destruir a Camarilla e seu Clã no processo, desertou para a pequena Seita. Eles ofereceram suas habilidades como taumaturgos para a Espada de Caim, em troca de proteção contra seu Clã anterior.

O Sabá, não é capaz de recusar os benefícios da magia do sangue (apesar de quanto o Tzimisce se opôs), então os incluiu.

A reação do Clã Tremere foi rápida, é claro. Os Feiticeiros conjuram uma maldição que marca todos os *antitribu* Tremere com uma marca, uma que só o Tremere "verdadeiro" podia ver. Incapaz de esconder o que eram, os *antitribu* Tremere se hospedaram em capelas, oferecendo apoio e conhecimento aos seus companheiros.

As coisas continuaram nesse estado por séculos. Os Tremere *antitribu* contribuiram muito para o Sabá. Eles trabalharam com os Tzimisce para criar os Irmão de Sangue, e impediram que os Tremere da Camarilla destruíssem a Seita de longe, e, é claro, eles foram tutelados por Cainitas do Sabá em outras magias de sangue. E então, numa noite horrível, todos eles morreram, queimando até a morte em um incêndio misterioso que afligiu cada sujeito Tremere com a marca do traidor. Curiosamente, aqueles poucos Tremere do Sabá que haviam desertado *do* Sabá para a Camarilla não foram destruídos, o que pode lançar alguma luz sobre as origens do massacre.

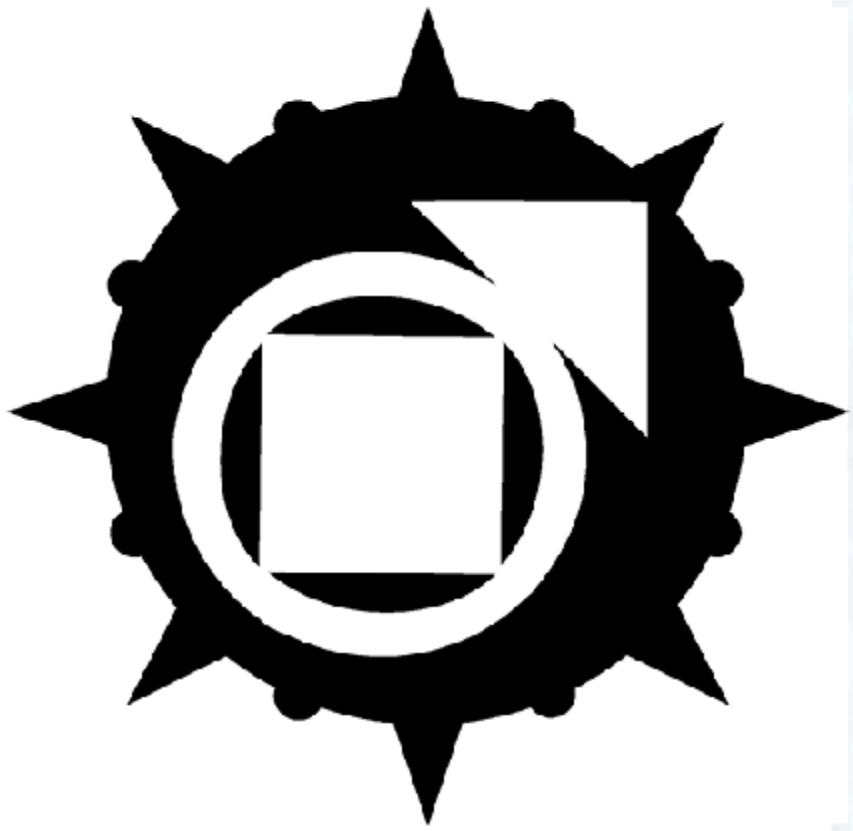
Apelido: Oradores

Disciplinas: Auspícios, Dominação, Taumaturgia

Fraqueza: Os Tremere *antitribu* eram todos imediatamente reconhecíveis como Feiticeiros traidores da Camarilla. A marca não era uma desfiguração física, mas uma mudança de presença do personagem. Esta não era uma fraqueza que leva uma desvantagem mecânica imediata, mas uma vez identificado, o Tremere *antitribu* poderia esperar por ser caçado e queimado, assim que o Tremere pode, eventualmente, gerenciá-lo. Eles também foram ainda suscetíveis ao poder do sangue, ganhando 1 em todos os testes de Vinculum.

Além disso, os Tremere *antitribu* foram impedidos de assumir papéis de liderança no Sabá.

Citação: *Sempre foi inevitável. É por isso que nos juntamos em primeiro lugar.*



Ventrue

Os Membros do Clã Ventrue têm a reputação de seremd hoso,n graentis e de gosto impecável. Des tempos remotos, os Ventrue têm sido um clã dea nlidçear, reforçando as tradições antigas e procu o destino dos Membros. Nas noites ancestrais, notsru Vee eram escolhidos entre nobres, príncipes ou outros controladores do poder. Nos tempos modernos, o clã srecursu tma embros de ricas famí tradicionais, impiedosos executivos emergentes eic poos.lí tQualquer que seja a origem, os vampir preservam a estabilidade e mantêm a ordem da Camarillaos. OMuetmrbros frequentemente confu com arrogância ou avareza, mas para o Ventruep,a speul de pastor é mais uma responsabilidade d honra .

Os Ventrue apoiam a Camarilla com todo o coração, sentindo que sao b a su liderança uma melhor existência para todos os vampiros s peor doebtida. Na m dos Ventrue, os outros clãs são imprudentes e impetuosotos .p Mreuoicupados conforto imediato, os outros vampiros alegremente dariam um ped aço da eternidade em troca de um pouco***v*** d***íte*** imediato. Sem os Ventrue, não existiria Máscara; sem a Máscara, não existiriam vampiros. Portan Vtoe,n otrsue carrega o peso do mundo sobre os seus ombros. Eles carregam o fardo seima dr es cao apenas um toque d***n***e***o blesse oblige***N**.* enhum outro clã seria capaz de liderar a crianças de Caim através das noites da iminente Gehenna s—sim o uo as Ventru gostam de dizer. Afinal, sua reputação depende disso.

Os Ventrue se consideram nobres, no sentido clássico da palavra, lutando para manter a posição daqueles abaixo. Edeleless são os re cavaleiros e barões das noites modernas. Apesar da rl upatas staed campos de batalha para as salas de planejamento e das justa s para urnas distritais, o Clã Ventrue continua o du elo.

Jovens Ventrue reúnem e comandam suas tropas de telefone celulares e limusines, enquanto os anciões do clã aobms eor horizonte em busca de ameaças que avultam como as nuvens uma tempestade. Muitas propriedades sob o controle da Camarilla são supervisionadas pelos Ventrue e os de Sangue Azul são relutantes em afrouxar o domínio sobre os aosss qu eles tão desesperadamente se esforçam para manter. Reputa e determinação levam um Membro longe dentro do clã Ventru mas nada disso importa se o vampiro não for capaz de mante sua influência .

Os outros vampiros frequentemente lançam farpa sobre os Ventrue, caluniando-os como santimoniai pomposos ou até mesmo tirânicos — e mesmo assim, para os de Sangue Azul que os outros vampiros se vol quando algo sai errado. Os Ventrue cultivam influência e — sempre que podem — o controle sobre mídia, polícia, política, saúde e medicina, crim organizado, indústria, finanças, transporte e at mesmo a Igreja dos mortais. Quando um vampi precisa de ajuda, os Ventrue normalmente pode fornecê-la — por um preço.

Naturalmente, os Ventrue gravitam nos altos níveis da sodcei emdaortal, onde sua sofisticação lhes serve bem. Apesar de estarem nmoo mceírsculo social dos Toreador, os Ventrue não esbanjam sua existência icvomlid afrdes e fofocas fúte

Os Ventrue orgulhosamente desfrutam do privilégio da lidçae raen calmamente carregam seu fardo. Assim tem sido; e asmsimpr es e deve se r.

Apelido: Sangue Azu l

Seita: Elegantes, aristocratas e realistas, os Ventrue sãseo- os nhores da Camarilla. Foi o Clã Ventrue que forneceu a base doua Camarilla e é o Clã Ventrue que orienta e comanda a Camarilla nroess tempos sombrios. Até mesmo na era moderna, a maioria dionsim príncipes é descendente do Clã Ventrue. Os Ventrue obviamenVte não aceitariam se fosse de outro je ito.

Aparência: Os Ventrue cultivam aparências clássicas e tradiE- cionais. Ao seu modo, os Ventrue fazem uso frequente do estidloin dos seus dias ativos; uma pessoa consegue adiv inidhaadr ea de um Ventrue determinando o período da história ao qual suas roupertencem. Jovens membros do clã tendem a usar muoed avsa r entre estilos "tradicionais" e onipresentes ternos eva tgarsa. Os Ventrue são elegantes e requintados, mas raramentem a fdoortteas tendências masculinas pós-modernas. Afinal, é preciso tsaec adre s sem destoa r.

Refúgio: Apenas os melhores. Os Ventrue comumente se abrigam em mansões ou propriedades valiosas. Os vampiros Ventrued eixaram a honra de lado em busca da temerária dia blerie. são frequentemente de famílias ricas e seus refúgios paotdé esme r casas ancestrais. Uma antiga tradição Ventrue diz que qualquegr membro do clã pode buscar proteção com outro membro do clã, eh arpia. Mesmo assim, temos que ser tolerantes — deveí csiel r dif não pode ser recusado. Essa tradição é raramente invpoociasd ao , superar séculos de falh as. vampiro que procura refúgio subsequentemente mfic ag raende débito ***Seguidores de Set:*** ua ligação com as serpentes é mais com o vampiro que fornece abrigo. Todavia, este costume já salvoud o que apropriada, pois seu veneno infecta a todos os oq ue sã a não-vida de vários dos de Sangue A zul. manchados por sua presença. Não os permita em seuo d. omíni

Antecedentes: Os Ventrue são tradicionalmente procedentes ***Gangrel:*** Eles são tão confiáveis e úteis quanto cachorros de profissionais ou de famílias de alto nível social, ar pdes naas noites de boa raça. Nós os enviamos quando é hora da caça, depois os modernas o clã poder recrutar qualquer pessoa notável. Idadec, hamamos de volta ao canil quando façanhas maisi se sxuigtem sabedoria e experiência são indícios relevantes aaoç oA bVrentrue e os possa presença. Desta maneira, todos cumprem o pselu. pa de Sangue Azul nunca Abraçam por capricho. Alguns Ventrue ***Giovanni:*** Não há nada mais baixo do que alguém que criam neófitos exclusivamente de uma mesma linmhaili afar, em uma arrasaria os pilares da estabilidade para levar adias nste uos distorcida imitação da nobreza. Outros Membros brincam que os próprios interesses distorcid os. Ventrue são todos consanguíneos, enquanto os próprios Ventrue ***Lasombra:*** Por muito tempo nós temos lutado contra estes defendem que somente a nata pode se associar ao clã. Guardiões egoístas. É um pequeno conforto ver que eles não conseguem para o Sabá o mesmo que nós garantimos a

Criação de Personagem: O s Atributos Sociais e Mentais são Camarilla. Toda a excentricidade e esportes sanguinários do igualmente importantes, e os membros ilustres do clã cu ltivam mundo não podem disfarçar sua ineficiên cia. ambos os aspectos. Perícias e Conhecimentos divideam im upmor- ***Malkavianos:*** O preço que eles pagam pela suposta iluminação excede de longe os seus benefícios. Mesmo assim, tância similar, pois o clã dá ênfase à amplitudep ea ccidaade. Mem aprenda o que puder com e les. bros Ventrue valorizam muito os Antecedentes, e altos ndívee is ***Nosferatu:*** Estas lamentáveis criaturas continuam pagando Fama, Influência, Mentor, Recursos, Lacaios, e Statusim spãoor a dívida contraída por seus senhores tantas noites atrás, tantes para se estabelecer a precedência de um Sangu e Azul. mesmo não tendo culpa alguma.

Disciplinas do Clã: Dominação, Fortitude, Presen ça ***Ravnos:*** Pratique a sabedoria dos antigos reis ao lidar com

Fraquezas: O gosto dos Ventrue é exigente ao ponto da ex- clusividade, e cada Sangue Azul só pode se alimentar de um tipo de sangue mortal. Este tipo deve ser escolhido quando da criação deos tes enganadores vulga res. personagem. Por exemplo, um Ventrue em particular pode se ***Toreador:*** Na verdade, sua paixão deve ser uma maldialimentar exclusivamente do sangue de virgens, ho mloierons, cri- ção, pois aos Membros falta a habilidade de cr iqaur eo eles só anças nuas ou do clero. O personagem não irá se alimemnt ar co podem observar com impotênc ia. nenhum outro tipo de sangue, mesmo que esteja faminto ou sob ***Tremere:*** E muito bom que eles apoiem a estabilidade, de compulsão. Os Ventrue podem se alimentar normalmente do sangueo utro modo suas depredações excederiam sua uti lidade. de outros vampiro s. ***Tzimisce:*** Sobrou algum deles? Que estran ho!

Organização: Os Ventrue de uma certa região se encontram ***Caitiff:*** Ninguém escolhe seus pais nem seus senhores, com frequência, apesar de suas convenções se parecaeirse mco m portanto não lhes queira mal, a não ser que eles me reçam. palestras ou debates e tenderem mais a resultar em ofasl adtóor i ***Camarilla:*** Esta é tanto a nossa honra quanto a nossa pe- que em ações. Obviamente, o discurso ponderado é a úanniceair an nitência . "civilizada" de se resolver um assunto, e Membmropsu ilsivos ou ***Sabá:*** Infantis e incontroláveis, o Sabá abandonou todas precipitados frequentemente entram em atrito com a rigid ez do as esperanças de reden ção.

clã. Sabe-se de Ventrue jovens e impacientes que lreavman dtaesafios contra a posição e posses de "velhos ga, ro toqsu"e é considerado a mais alta das traição***.*** sg reosserias — a não ser, é claro, que o jovem pretensioso ven.ç a.

Linhagens: Dentro do clã, a herança é valorizada e os filhos netos dos mais ilustres são tratados com estimian v(eojua) pelo clã. Do lado negro, os Ventrue anti trdibou Sabá não têm mais odiado do que os Membros do seu clã parente. Os Ventrue do Sabá são os cavaleiros negros da seita, p apgealansd o falhas de sua linhagem através da sustentaçãoo udtarisn ads do Sab E-les são mais comumente encontrados entre os tems pelá priaolá. dos.

Mote: A ***liderança dos Amaldiçoados é meu fardo, e não o. seu fiem ou prejuízos às crias de Caim. Eu já tireini hmas conclusõe s.***

ESTEREÓTIPO S

Assamitas: A nobreza já pertenceu a este clã, mas eles

Brujah: Velhos ferimentos marcam a Ralé. Estes cabeças-uentes são melhores em cultivar ódios enterradoqsu ed ou ma

Ventrue

Antiquados e presos às velhas tradições, os Ventrue são sofisticados e gentis. Eles acreditam no bom gosto acima de tudo e trabalham duro para tornar suas vidas confortáveis. Muito freqüentemente são os líderes da Camarilla, sendo Membros cautelosos, honrados, sociáveis e elegantes.

Os Ventrue classificam a si mesmos como um clã do mundo moderno, e negam que vivam no passado. Isto pode ser verdade quanto aos membros mais poderosos do clã, mas muitos são incapazes de desistir dos hábitos e forma de vestir da época em que foram Abraçados. As atitudes e crenças de seus dias mortais jamais são esquecidos por um Ventrue.

Podem ser encontrados com freqüência entre a nata do mundo mortal. Sua sofisticação os ajuda a conviver com a elite da sociedade mortal, o que lhes possibilita controlar muitos das pessoas mais poderosas da cidade. Devido à facilidade relativa com que vivem entre essas companhias, os Ventrue costumam possuir um monopólio sobre o controle política da cidade. Se alguma coisa sair errada, costumam ser aos Ventrue que os outros Membros pedem apoio.

Há uma forte tradição Ventrue que dita que qualquer integrante da linhagem pode encontrar refúgio seguro com qualquer outro Ventrue, não podendo haver recusas. Portanto muitos Ventrue ajudam seus colegas de clã antes que necessário invocar esta tradição. Mas abrigar um fugitivo pode ser prejudicial ao bem-estar de um Ventrue.

Eles são muito orgulhosos de sua li-

derança da sociedade vampírica, e sempre insistirão que foram os fundadores da Camarilla. Eles farão qualquer coisa para reter seu poder político nas cidades da Camarilla, e protegerão sua reputação com unhas e dentes.

Apelido: Sangue Azul

Aparência: Os Ventrue não mudam de comportamento com facilidade, de modo que costumam vestir-se em estilos bastante antiquados — laços e franjas, cartolas e roupas de gala. Os integrantes mais jovens também se vestem muitíssimo bem — "mauricinho" seria o melhor adjetivo para descrevê-los.

Refúgio: Eles tendem a morar em mansões, muitas vezes em suas habitações mortais.

Antecedentes: Costumam selecionar pessoas mais velhas e experientes como seus neófitos, normalmente membros da classe alta. Em muitos casos Abraçarão apenas seus próprios descendentes.

Criação de Personagem: Os Ventrue tendem a possuir conceitos de classe alta. Os Atributos Mentais são primários, assim como seus Conhecimentos. Os Recursos e a Influência Antecedentes usuais.

Disciplinas do Clã: Dominação, Fortitude, Presença

Fraquezas: Os Ventrue possuem gostos rigorosos e refinados, mesmo no tocante ao sangue. O jogador precisa restringir o tipo de sangue do qual seu personagem irá alimentar-se, como por exemplo apenas o sangue de homens jovens, de nenhum animal, ou apenas de virgens, etc. O personagem não irá alimentar-se de nenhum outro tipo de sangue, nem mesmo se estiver passando fome ou sob coação.

Organização: Embora o clã Ventrue costume reunir-se com frequência, suas assembléias são chamadas sarcasticamente de "sociedades de debate" devido à quantidade de conversas e falta de ação. Os Ventrue consideram esta a única forma civilizada de fazer alguma coisa.

Estereótipos:

- Nosferatu — São criaturas assustadoras, mas não têm culpa pelo que são.
- Tremere — Bons camaradas, apóiam a Camarilla em 100%, mas possuem motivações incertas.
- Gangrel — São um pouco incultos, mas dignos de confiança.
- Toreador — Têm bom gosto e criatividade, mas são um pouco exagerados.
- Brujah — São todos arruaceiros e rebeldes. São incontroláveis e indomáveis.
- Malkavianos — Não são nem a metade loucos do que fingem ser.

VENTRUE

Avançando de campo de batalha em campo de batalha e de sala do trono em sala do trono, os Ventrue são os cavaleiros e reis do tabuleiro de xadrez Cainita. Deles são as conquistas, as guerras e as Cruzadas; eles governam das mansões e tronos. Muitos eram conquistadores em vida e ainda têm que abandonar este hábito na morte, enquanto outros obtiveram sucesso como mercadores ou banqueiros. Todos triunfaram, contudo, e como recompensa foram levados ao Clã Ventrue. Não existem fracassados entre os Ventrue, apenas os bem sucedidos e os mortos carinhosamente lembrados.

A tradição é muito importante para os Ventrue, e eles dão grande importância tanto à etiqueta quanto à idade. Quanto mais antigo for o Ventrue como Cainita, mais respeito ele receberá dos membros mais jovens do clã. Em verdade, muitos anciões Ventrue gostam de "tomar como aprendizes" os membros mais novos do clã por mais ou menos uma década, para passar sua sabedoria e assim poderem desfrutar do sucesso dos seus protegidos.

O status mortal não conta muito entre os Ventrue, e mesmo aqueles títulos e terras carregados com eles para a morte não significam tanto quanto uma única cidade conquistada *postmortem*. Muitos dos sucessos do clã resultam de ações individuais ou de esforços de equipes construídas por líderes carismáticos; se um assunto é levado à atenção do clã como um todo, é provável que ele seja irrecuperavelmente enterrado por questões de protocolo e crédito.

Contudo, quando os Ventrue realmente agem, eles o fazem rápida, eficiente e decisivamente. Um Ventrue com uma ambição é algo terrível de se ver, porque ele não irá parar até conseguir o que deseja, e ai de quem se colocar em seu caminho! Os Ventrue não estão acima de se aliar com membros de outros clãs, uma vez que é com seus próprios irmãos quem eles têm mais dificuldade de trabalhar.

Alcunha: Patrícios

Aparência: Imaculadamente vestidos, os Ventrue preferem roupas apropriadas ao seu status em vida. Os Ventrue com muitos séculos de idade irão aproveitar qualquer oportunidade para vestir as roupas que usavam em seus dias entre os vivos. Encontros de Ventrue tendem a parecer uma festa a fantasia com motivos históricos.

Refúgio: Castelos e fortalezas, geralmente aqueles controlados por seus descendentes mortais, são os lugares onde a maioria dos Ventrue dorme. Eles nunca são encontrados longe da civilização.

Antecedentes: Os Ventrue são freqüentemente Abraçados dentre as fileiras da nobreza. Aqueles que não o são tendem a ser bem sucedidos líderes militares, contudo há uma minoria significativa de banqueiros e mercadores, mais do que alguns Cavaleiros Templários têm se unido ao clã também. Os membros do clã mais obcecados com a tradição tentam manter a noção literal de clã, e Abraçarão somente seus próprios descendentes mortais.

Criação de Personagem: Os Ventrue tendem a ter conceitos nobres ou militares. Os Atributos Mentais são usualmente primários, assim como os Conhecimentos. A maioria dos Ventrue têm Influência e Recursos como Antecedentes; existem pouquíssimos Ventrue pobres.

Disciplinas do Clã: Dominação, Fortitude, Presença

Fraquezas: Todos os Ventrue têm uma limitação específica nos seus hábitos alimentares. Eles podem beber somente o vitae de um tipo particular de presa (sacerdotes, não-cristãos, virgens, ingleses, etc.), escolhido no momento da criação do personagem. Os ventrue não irão se alimentar de uma forma que viole esta exclusão de presa, mesmo que estejam famintos, feridos ou perturbados.

Organização: Existe uma corte Ventrue, com reis e rainhas que sempre mudam. Enquanto a propriedade é observada durante os frequentes encontros do clã, mais atenção é dada a ganhar status dentro do clã do que a realizar alguma coisa, mesmo no claro interesse do próprio clã. Se uma boa idéia é trazida à baila durante um encontro do clã, ela quase certamente será bloqueada por meia-dúzia de Ventrue que se recusam a ver qualquer coisa que não tenha seus nomes associados a ela ser bem sucedida.

Mote: *Seus desejos podem ter importância nas suas terras, Barão. Esta noite você está em minhas terras, e aqui a minha palavra é a lei.*

Estereótipos

• Assamitas — Eles não causariam metade do medo que causam se lutassem no campo de batalha, ao invés de atacar das sombras e desaparecer.

• Brujah — Uma pessoa poderia esperar que eles esquecessem de Cartago após um milênio, mas isto não parece ter acontecido. Eles têm um talento admirável para carregar rancor, e nada mais.

• Capadócios — Alguma coisa do que eles estão pesquisando pode muito bem ter aplicações; o resto parece ser sem sentido. Francamente, a maioria deles é simplesmente entediante.

• Os Seguidores de Set — A próxima Cruzada deveria ser para as águas do Nilo, para que nós pudéssemos exterminar essas víboras da face da terra. Não se preocupe com os Sarracenos — esses são os verdadeiros infiéis.

• Gangrel — Bestiais quando muito, talvez eles possam ser domados alguma noite e usados para esportes. Como cães, talvez, ou falcões.

• Lasombra — Eles são tão nobres quando uma facada nas costas. Traição e condescendência fazem uma combinação tão encantadora.

• Malkavianos — Das bocas dos loucos vem revelações. Lembre-se de Esequiel e Amos, e então observe os Malkavianos atentamente.

• Nosferatu — É surpreendente que tantos deles tenham as faces de demônios e caiam presas de suas próprias manias religiosas. Os sãos, pelo outro lado, são impressionantemente talentosos.

• Ravnos — A antítese de tudo que nós representamos, os Ravnos devem ser banidos do continente e enviados para praticar seus truques uns nos outros no outro lado do mundo.

• Toreador — Valorize a opinião deles sobre arte e arquitetura, mas em mais nada.

• Tremere — Temos que admirar a ambição e engenhosidade deles em agarrar para si o manto de Caim. A tristeza é que, além disso, temos muito pouco para admirar sobre eles.

• Tzimisce — Obviamente nas terras do Leste nobreza significa uma coisa um tanto diferente do que significa no Oeste. Trate-os como você faria com um fogo brando: com respeito e a distância.

• Baali — Por que alguém hesita quando lhe apresentam a chance de aniquilar um desses diabolistas bajuladores?

Caitiff

Os Caitiff, vampiros seduzidos e abandonados por seus senhores, se encontram em abundância na periferia da sociedade da Camarilla. Sem clã e indesejáveis, eles são o resultado de noites impensadas, afeições, Abraços causados pelo frenesi e erros injustificáveis. A maioria só tem recordações nebulosas, no melhor dos casos, de seus senhores e do Abraço; alguns não têm nem ao menos isso. Tropeçando ao longo das confusões da nova experiência, eles em geral descobrem o segredo da sobrevivência — normalmente na forma de outros Caitiff que tomam conta do recém-transformado — ou morrem tentando.

A única marca de identificação de um Caitiff é a falta de marcas de identificação. Alguns Membros teóricos pressupõem que uma espécie de "estampa" entre senhor e criança se desenvolva conforme o tempo, permitindo que o vampiro mais jovem adquira as características físicas do seu senhor, como designado pelo sangue. Os Caitiff, contudo, não possuem estas marcas diferenciais — um Caitiff descendente de Nosferatu, por exemplo, pode ser feio, mas raramente demonstra a monstruosidade madura de seus ancestrais vampíricos. O mesmo acontece com os outros Caitiff; os Abraçados por Malkavianos podem ser um pouco excêntricos, mas não são necessariamente presas de perturbações completamente desenvolvidas; os Abraçados por Ventrue podem ter suas preferências alimentícias, mas não excluem categorias inteiras de presas, e assim por diante. Um observador informado geralmente consegue adivinhar a linhagem de um Caitiff com uma precisão razoável, mas no final, raramente vale a pena fazê-lo.

Os Caitiff preenchem as posições indesejáveis dentro da sociedade da Camarilla. Apesar de existirem ocasiões em que a seita acolhe os sem clã com base em um vago senso de paternidade, os clãs primeiro tomam conta dos seus membros e deixam os restos para os Caitiff. Alguns Caitiff desprezam uma participação ativa na política da cidade como cidadãos de segunda classe, enquanto outros agarram alegremente qualquer oportunidade como um apoio precário no estabelecimento. Enquanto isso, a maioria dos sem clã limita o seu envolvimento com a seita como tática de auto-preservação, preferindo ter os supostos benefícios de associação na Camarilla sem serem sugados para a política.

Apelido: Lixo

Aparência: Os Caitiff freqüentemente apresentam-se como versões mal vestidas dos seus reconhecidos primos, imitando o estilo Toreador ou Brujah com um orçamento mais limitado. Poucos apresentam características físicas verdadeiramente notáveis marcando-os como descendentes de um ou outro clã — alguns Ventrue arrogantes se referem aos Caitiff como "genéricos" em aparência e os Caitiff aceitam o menosprezo com uma honra irônica.

Mote: *Eu não pedi para vocês fazerem isso comigo. Eu não pedi para ser um vampiro. Mas já que um de vocês grandes e poderosos fdp fizeram isso comigo, e agora que eu sou um de vocês, vocês estão loucos se acham que eu vou ser um peão para o resto da eternidade.*

Uma olhada de perto em qualquer gangue de mortais freqüentemente revela um ou dois Caitiff, vestidos em suas melhores imitações e desfrutando o máximo da situação.

Refúgio: Os Caitiff fazem seus abrigos onde e quando podem. Apartamentos no porão e moradias abandonadas são particularmente favoritos, pois ninguém quer estes lugares e os Caitiff dificilmente serão expulsos depois de se estabelecer.

Antecedentes: Os Caitiff são fundamentalmente um progresso do último século, especialmente depois da Segunda Guerra Mundial. Membros alarmistas apontam para a explosão do número dos sem clã como um sinal da Gehenna, mas vampiros mais intelectuais vêem o problema como característico de um colapso nas ordens sociais tradicionais.

Os Caitiff freqüentemente reúnem-se, formando círculos por desespero e para se defenderem. Os grupos de sem clã têm curtas expectativas de vida; eles despedaçam-se, fragmentam-se e recompõem-se regularmente. Os Caitiff surgem dentre diversos estilos de vida. A maioria é Abraçado durante um acidente de percurso, em vez de serem planejados, e por isso, não existe nada semelhante a um candidato "típico" a Caitiff. Tudo que os Caitiff têm em comum é uma aptidão para estarem no lugar errado na hora errada.

Criação de Personagem: Os Caitiff têm que sobreviver nas ruas sem nenhuma ou com pouca ajuda e algumas condições debilitantes com a qual a maioria dos neófitos tem que lidar sozinho. Apesar dos Caitiff estarem divididos através do espectro de capacidades mentais, sociais e físicas, aqueles que sobrevivem costumam ter a Mental ou Física como primária. Manha, Lábia e Sobrevivência são Habilidades comuns entre os Caitiff, mas a experiência e educação de um Caitiff também podem regê-lo.

Disciplinas: Quaisquer (as padrões são Fortitude, Potência e Presença)

Fraquezas: Os Caitiff podem comprar quaisquer Disciplinas durante a criação do personagem, mas depois disso têm que pagar seis vezes o seu nível atual para todo e qualquer poder comprado com pontos de experiência.

Em um nível mais básico, os Caitiff sofrem o estigma social de não serem reconhecidos pelos clãs. Consequentemente, os Membros mais estabelecidos se sentem livres para desprezá-los ou denegri-los. Até que um Caitiff se estabeleça em uma cidade ou círculo social, ele recebe +2 nas dificuldades de todos os testes Sociais com todos os vampiros não-Caitiff.

Organização: De vez em quando alguém sempre tenta organizar os Caitiff em uma estrutura semelhante à de um clã. A tentativa invariavelmente fracassa, em parte por causa da fragmentação inata da sociedade Caitiff e em parte porque os clãs já instituídos têm um interesse disfarçado em manter os Caitiff desorganizados. Durante as noites, na melhor das hipóteses, a organização dos Caitiff funciona em um nível local, embora mais freqüentemente não funcione.

Estereótipos

Camarilla: *Bem! Já que o Sabá nos quer mortos é melhor lidar com as bobagens da Camarilla por algum tempo. Eu preferia encará-los nos olhos e descarregar minha arma em suas cabeças, você sabe? Mas as coisas estão mudando. Não importa se eles querem manter o poder longe de nós, nos dias de hoje, existe o suficiente de nós para tomá-lo.*

Sabá: *Eles te oferecem o mundo, é verdade — e depois, pelas costas, te acertam na cabeça com uma pá e enterram o teu traseiro. Isso se eles se lembrarem de parar e conversar antes de tentarem arrancar tua cabeça com um bastão. Eu não gosto deles, não confio neles e o melhor a fazer é atirar à primeira vista.*

A Visão de Quem Está de Fora

A Camarilla

É melhor tê-los servindo como um amortecedor e primeira linha de defesa do que do outro lado com o Sabá. Ao permitir que os sem clã juntem-se a nós, nós protegemos a Máscara, nos defendemos e mantemos as ruas calmas. Estes benefícios valem o preço de ocasionalmente ver um Caitiff interferindo e mostrando as caras no Elísio.

— Danielle Foster, primógena Brujah, St. Louis

O Sabá

Ei, cara, o Sabá é demais. Você não tem que agüentar as bobagens da Camarilla — aqui nós somos organizados. Eles nos chamam de Alcoviteiros, não Caitiff, e aqui eles nos ouvem! É muito melhor do que ter que agüentar os Toreador e esperar pelos restos que eles oferecem. Ei, cara, não custa participar de uma de nossas reuniões — eu prometo que se você não gostar você pode ir embora sem nenhum problema.

— Kai Simmons, recém-iniciado Sabá

Os Independentes

Os sem clã são uma distração. O truque é assegurar-se de que eles distraiam nossos oponentes, e não a nós. Um justicar que esteja ocupado caçando uma gangue particularmente desagradável de Caitiff não está preocupado em interferir com nossos interesses. É simples assim.

— Rafael Giovanni

Gár gula s

Os Tremere revelaram a linhagem Gárgula em 1167 DC, Mas as relações obviamente são tensas. A revolta dos e os escravos foram uma constante, e raros, parte da Gárgulas e a indução na Camarilla dos já quase sociedade Cainita desde então. Gárgulas podem, de fato, condenados Gárgulas escravos restantes, com seus mestres ser uma das razões pela qual os Tremere não foram exterminados inteiramente em seus primeiros poucos séculos de existência. Estes estranhos quase-vampiros frequentemente se parecem com os seus homónimos de pedra — de pele rochosa, feios, criaturas aladas que existem apenas para servir aos seus senhores.

Ou como foi o caso em várias centenas de anos. Porém, recentemente, muitos escravos estão se livrado das correntes e se filiado a Camarilla. Por que os Gárgulas optam por aliar-se à seita que também protege seus antigos mestres é uma incógnita. Uma das teorias é que funciona como um tapa na cara de todos Feiticeiros, mas a maioria dos membros não dão crédito aos Gárgulas por serem sofisticados. Mais provavelmente, os Cabeças de rocha simplesmente perceberam que, na Camarilla, seus talentos serão reconhecidos e ninguém vai tentar dar ordens em torno deles (pelo menos não diretamente).

Gárgulas são criados a partir de outros Membros, e este fato terrível faz a sua criação um tópico raramente discutido na educada sociedade vampírica. O Tremere começa com um Membro Gangrel, Nosferatu, ou Tzimisce e realiza rituais obscenos, rituais sangrentos utilizando seu sangue, coração e pele. Vitae de outro vampiro (a partir de um dos outros dois Clãs) é usada para provocar uma mutação violenta, resultando em alguns Gárgulas de aparência puramente hedionda (base Nosferatu), algumas de olhar feroz (base Gangrel), e alguns aparentam saliências ósseas e músculares (base Tzimisce). Os Gárgulas não podem se passar por humanos.

Os Tremere toleraram a presença dos Gárgulas na Camarilla da melhor forma possível — não é como se pudessem voltar a escravizá-los facilmente, apesar de tudo.

agora a monitorá-los não terão piedade a qualquer sinal de traição. Os Tremere também não estarão a cima plantando sugestões hipnóticas nas mentes de seus escravos, de modo que se nunca *se* rebelem, eles ainda têm uma função para o Clã.

Apelido: Tradicionalmente escravos, embora Gárgulas livres têm sido conhecidos por rachar cabeças por serem chamados assim. Outros apelidos comuns são Cabeça de Rocha, Fugitivos, Homens livres, e Grotescos.

Seita: Gárgulas normalmente se unem à Camarilla. Não é impossível um escravo se juntar ao Sabá, mas a linhagem como um todo desaprova isso.

Aparência: Nem todos os Gárgulas parecem com os grotescos de pedra que são encontrados cuspindo água da chuva sobre edifícios antigos, mas todos são um pesadelo. Alguns têm tufos de cabelo saindo aleatoriamente sobre seus corpos, ou estranho, andar galopante. A maioria dos Gárgulas são cinza, pele de rocha. Todos os Gárgulas têm asas. Estas crescem conforme o vôo do personagem (ver p. 447) aumenta.

Refúgio: Gárgulas Escravos dormem onde quer que seus mestres lhes permita — armários, porões, criptas, celas. Gárgulas livres preferem dormir em refúgios altos acima do solo. Torres e arranha-céus em desuso são os favoritos. Gárgulas são geralmente músculos para outros Membros, às vezes trocam um refúgio por alguns ossos de esqueleto.

Antecedentes: A criação de Gárgulas raramente mostra um padrão discernível. A Mudança tortura o corpo do novo Gárgula, como ossos alongados e divididos para formar as asas. As deformações da face, que não deixam nada mortal reconhecível ou vampírico. Eles raramentelembramd esuanão-vidaouexistência mortal.

Criação de Personagem: Criados para serem escravos, Gárgulas especializam-se em Atributos Físicos, Talentos e algumas Habilidades selecionadas (Armas Brancas, por exemplo). Todos os Gárgulas começam com um ponto livre na Disciplina de Vôo. A aparência é sempre zero. Gárgulas criados pelos Tremere são da mesma geração que o Membro que serviu de "base".

Disciplinas do Clã: Vôo, Fortitude, Potência, Viscera-tik a

Fraqueza: Os escravos são hediondos. Grotescos que assumem formas diferentes, mas sempre resultando em aparência zero. Eles também são altamente suscetíveis ao poder de Força de Vontade de um Gárgula (corrente ou permanente) é considerada com dois pontos menos quando for usada para resistir tais poderes.

Organização: Gárgulas têm um forte senso de comunidade. Eles geralmente mantêm refúgios comunais. Às vezes Gárgulas apresentam petições ao príncipe para a liberação de Gárgulas escravos, mas muitas vezes eles simplesmente rasgam os proprietários de escravos em pedaços. Quando sem comunidade, os Gárgulas são Abraçar e construir a sua própria.

Estereótipos

oCr astmrikaersi lulas: oNr obsusran ns ouvsa w ciatsha m. Airgrouris, ann Hatearqe,u tehs enyo as sqku peiomlitaenlyd,o a cnodm w ees paerlch ofrse

pedem educadamente, e nós somos livres para pedir
payment in blood. Paradise
pagamento em sangue. Paraíso.

S**S**a**a**b**b**b**á:**a t*E:l eTs hseãyo atãreo sbor ubrtuaitsa. l.E A enleds ammeya m oatihnedra s oa.s sAimnd, qyueta, nwdho epne nI stoh innekle os mtheeun bceogmine çtaom b uar na.r dWerh. yP osrh oquled itshsois a bce?ntece?*

T**T**r**r**e**em**e**e**r**r**e**e**:**:** *EI uw inllu nnecvae rv obue sae rs leasvcera avgoa nino.u Nunca.*

TAh Ve iVsãieow d Fe rQoume m Wiets

Camarilla: *Fuck you,* F*M*o*er*r*lin*a*. They belong to*

a**l**C**l** *o**a**f**m** u**a**s* **r***ni***o****ll****w****a**.**:** *Foda-se, Merlin. Eles pertencem a*
Stoadbosb antó:s Wagohrear.e d'ya think they get the raw ma-
*ter**S**i**ab**lsá t**:**o O mnadkee p tehnossaem m qounest aercsh?a Omh a, st hm*
Cpaarma afarzilelra .esses monstros? Ah, a Camarilla civilizada.

R**R**a**v**a**n****vn**o**s****o**:**s** **:***Y Vouoc hê ecaadmedin ihnat op tahrae cai tcy?d Gadoed*
Não se esqueça de olhar para cima!
Don't forget to look up!

Citação: *Senhor. Por que você a queimou? Ela só queria voar livre por uma noite... sim, senhor. Eu obedeço.*

GARGOYLES

Do you know why my master will emerge victorious? Because she has me.

In 1121, the Tremere created the first Gargoyles to serve as foot soldiers in their war against the Tzimisce. Magically spawned from the bodies of captured Tzimisce, Nosferatu, and Gangrel, these original Gargoyles were practically mindless and almost always short-lived. They possessed no memory of their former lives, while harboring an instinctive hatred for what they once were. They were the perfect shock troops to field against armies of *vozhd* and *szlachta*. On the eve of the Gargoyles' invention, the Tremere were a dying clan, young over-reaching upstarts whose memory was about to be wiped clean from the annals of vampiric history, one footnote among thousands in the long history of Cainites. In the next moment, the war had turned and the Usurpers' place was secure.

Now, in 1242, Clan Tremere has begun to lose control of their creations. The vast majority still serves the Usurpers, guarding their chantries and fighting their battles, but of late more and more have thrown off the chains of servitude, to the eternal chagrin of their former masters. At least one chantry has been destroyed from within by rebellious Gargoyles, and though they'd be hard-pressed to admit it, the Trembling Ones have begun to question the practice of keeping Gargoyles so close to their sanctuaries. Some have chosen to destroy their slaves rather than await the day they are turned upon, while others assume a gentler tack with their servants to avoid their ire. Those who have freed themselves take a dim view of their former masters and band together in great flocks known as Grotesqueries. Together they roam the skies over Tremere territory on a mission equal parts revolution and vengeance. A few have abandoned their old homes entirely, seeking the peacefulness of remoter locations, though those who find themselves alone are generally doomed to a short, miserable existence as they wither in the absence of companionship.

Though the first Gargoyles were unable to create childer, some can now breed true. No longer dependent upon the Tremere to grow their numbers, they are a proper bloodline now. Free Gargoyles in particular are proud and social, and show little restraint in creating new progeny. This new generation of Gargoyles shares less of the burden their sires bore; never having lived under the Tremere yoke, they don't fear or hate the Usurpers

as their elders do. However, a thread of servility still runs through the bloodline, which they must keep in check. Only a third of all Gargoyles can pass on the curse of Caine, and among the progeny they create, only half survive the change, while the other half die within the first few weeks. Those who survive can breed true, just like their parents.

While not well-integrated into Cainite society, some free Gargoyles have found a place for themselves. Some pursue the company of fellow Cainites, while recently-freed Gargoyles typically react to their sudden masterless circumstances by seeking out a new lord to serve, with little care as to who that lord might be. In either case, they can often find a degree of tolerance among other Cainites; while the best they can hope for is contempt and mockery, even a king will suffer a mangy dog if that dog will tear out the throats of his enemies. Unfortunately, most Gargoyles find their options limited to unlives of violence, making their existences brutal and frequently short.

Sobriquet: Grotesques

Appearance: Gargoyle flesh comes in a variety of hues, such as gray, pale ivory, and deep ebony. As they age, it grows thicker and harder, much like stone; sometimes rough and jagged like granite, while other times smooth like polished marble. Many sport a tremendous pair of bat-like wings. Claws and fangs are common among Gargoyles, but the similarities end there. While many emerge from their creation twisted and hideous (hence their nickname), some possess a profound, uncanny beauty.

Haven: Most Gargoyles dwell amid the chantries of Clan Tremere. Free Gargoyles may live in mountain caves, forgotten catacombs, or any other wild or hidden place that will protect them from the sun. They'll feed on nearly anything; those who are chantry-bound usually sustain themselves on animals and whatever castoffs their masters allow. Free Gargoyles prefer lonely travelers along mountain passes or forested trails, though wildlife and livestock are suitable as well. Among those who are capable of procreation, it's almost unheard of to simply kill a mortal for food; they will breed every chance they get, seeking strength in numbers.

Background: In the past, most Gargoyles were created from a blending of Tzimisce, Gangrel, and Nosferatu stock. While many such Gargoyles are still created, for the Usurpers still have need of their service, those born of mortal stock are on the increase, perhaps even holding the majority. Regardless of the method, a Gargoyle's creation is always horrifying and painful. The transformation from mortal to monster wrenches the mind from its previous state, rendering it the proverbial tabula rasa. The body twists and alters itself into its new form over a period of hours. The rarest of all Gargoyles will sometimes remember slivers of their past lives, with bits and pieces surfacing at the most inopportune moments.

Character Creation: Most Gargoyles are creatures of urge and instinct. Physical Attributes are key, as are Talents. Some survive their transitions with portions of their old minds intact; these Gargoyles may possess exceptional Mental or Social Attributes, and Skills and Knowledges far exceeding their kin. Such Gargoyles are regarded as sages and seers, and are often sought out by others of their kind for advice. Servitor Gargoyles must possess a Mentor, usually of Clan Tremere. Free Gargoyles will often have Haven and Herd Backgrounds. Most Gargoyles walk the Road of the Beast. Some are working with their Tremere masters to develop a Road of Service. Some Gargoyles also walk the Road of Heaven as they seek to make sense of the life they've been given.

Bloodline Disciplines: Flight, Fortitude, Potence

Weaknesses: Gargoyles are social creatures, while an individual may operate singly without impairment, should a Gargoyle ever truly find herself alone in the world — without master, mate, childer, or friend — her dice pools are halved until the condition is rectified. Working in conjunction with a complete stranger can alleviate these penalties on a scene-by-scene basis, but only a mutually acknowledged relationship can restore the Gargoyle fully. Additionally, Gargoyles are particularly susceptible to mind control and domination; their Willpower is always considered two less when resisting such powers.

Organization: Gargoyles are inherently social creatures. They prefer to live among other Cainites, but because of the stigma against them, this means they usually remain together, forming large Grotesqueries. In fact, one of the things that keeps many Gargoyles bound so tightly to their Tremere lords is the companionship of their fellow slaves.

Lasombra

Tzimisce

O Sabá

Kiasyd

Irmãos de Sangue

Brujah

Malkaviano

Gangrel

Nosferatu

LASOMBRA

O clã Lasombra caiu em desgraça — e os seus membros gostam disso. Ao mesmo tempo graciosos e predatórios, os Lasombra guiam — se necessáriocom ochicote — oSabá aser uma força implacável.

Voltando suas costas aos humanos que um dia foram, os Lasombra se entregaram por inteiro à sombria majestade do Abraço. Assassinatos, frenesi, depredação: por que temer essas coisas, muitos Lasombra se perguntam, quando se é um vampiro? Ao contrário dos Tzimisce, contudo, os Lasombra não procuram rejeitartudo o que é mortal, *mas* simmoldar o mundo ao seu prazer.

Os Lasombra estão envolvidos com a Igreja desde o início, e alguns Membros murmuram que o clã foi fundamental na difusão da fé Cristã. Nas noites modernas, contudo, os Lasombra viraram suas costas à instituição divina. Existem exceções, é claro, mas em sua maioria, o Clã Lasombra sustenta apenas desprezo pela noção de salvação. Na verdade, os Lasombra trouxeram muitos dos ritos e rituais da Igreja para dentro do Sabá, distorcendo-os em zombarias à doutrina Cristã. Os Lasombra estabeleceram muitos dos auctoritas e ignoblis rita*e* da seita, para que os vampiros do Sabá não se esqueçam do que realmente são.

OsLasombra sãobemconhecidosporsuaDisciplina Tenebrosidade, maneira pela qual eles invocam a tangível escuridão "viva", manipulando-a conforme seus caprichos. A doutrina do clã sustenta que.esta "escuridão" é na verdade o material do qual a alma do vampiro é feita,que foi ao mesmo tempo fortalecida e corrompida pelo Abraço. Através da Maldiçãode Caim, alguns Lasombra acreditam, Deus osabandonou, e portanto, é dever deles construir uma nova ordem na Terra, através do Sabá. Os Lasombra maisracionais zombamdestasuperstição, mas até mesmoeles tendem a acreditar que, como vampiros, eles representam uma nova e mais avançada raça inteligente, que ignora as petulantes noções de ética humanas. Deixe que os covardes do clã Ventrue queimem com o fogo solar do martírio; os Lasombra estão felizes com o que são.

Naturalmente, a imagem de vilão não é geral dentro do clã, mas muitos dos Lasombra Abraçados re-centemente sentem grande prazer com a destruição arbitrária e a vulgar depravação que esta filosofia lhes permite. Emumnotável contraste, alguns anciões Lasombra ainda mantêm seus laços com a Igreja, mesmo que eles considerem a si mesmos "ferramentas do Demônio". Em umacoisaos dois grupos concordam: os membros do clã Lasombra,como manipuladores contumazes que são, inflexivelmente recusam-se a se submeter aos caprichos antiquados dosAntediluvianos. Eles lutam com orgulhocontraa Jyhad,masaocontrário de muitos Membros, acreditam fortemente que podem vencer.

OLasombra típico possui o dom da manipulação, assim como aguçadas habilidades de liderança. Os Lasombra são os líderes mais comuns nos bandos do Sabá, pois suas motivações e naturezas maquiavélicas os tornam perfeitos para orquestrar os movimentos da seita. Infelizmente, o orgulho é comum entre esta obscura nobreza e pouquíssimos Lasombra reconhecem os outros vampiros como iguais, que dirá como superiores.

Apelido: Guardiões(como na Bíblia: "acaso sou o guardião de meu irmão?")

Seita:O Lasombra é o clã governante do Sabá, tanto quanto qualquer clã pode dizer que "governa" um grupo tão caótico. Alguns anciões Lasombra são membros da Camarilla e do Inconnu, mas essas criaturas levam uma existência solitária e perigosa.

Aparência: Muitos Lasombra de gerações antigas são descendentes de espanhóis ou italianos e alguns deles ainda mostram heranças mouras ou berberes. Lasombra neófitos e ancillae, contudo, carregam traços culturais e étnicos variados. A maioria dos Lasombra são razoavelmente atraentes, com belas características raciais aristocráticas — Lasombra proletários são raros e dificilmente se encontra entre os Guardiões, as mãos calejadas e narizes quebrados comuns às classes trabalhadoras.

Refúgio: MuitosjovensLasombra desprezam os refúgios privados, dormindo junto do bando e mantendo lares comunitários, "para o bem da seita". Contudo, velhos hábitos dificilmente morrem entre os Guardiões; certos anciões mantêm mansões antigas e outros refúgios pomposos.

Antecedentes: Os Lasombrapodem vir de qualquer antecedente, mas são normalmente profissionais de inclinação política ou instruídos. Os Lasombra tendem a ser agressivos, tanto física quanto socialmente; o clã tem pouco interesse pelos fracos e não hesita em separar os indignos dentre os seus pares. Os Lasombra são universalmente hábeis em discursos e em manipular os outros — hábitos rudes são vistos com desgosto, pois os Lasombra são monstros refinados.

(Criação de Personagem: Um Lasombra pode possuir qualquer Comportamento (nada melhor para esconder sua verdadeira natureza!). Muitos Lasombra favorecem Atributos Sociais, apesar dos Atributos Mentais serem valorizados quase tão intensamente. Muitos Guardiões cultivam altos níveis de Influência, Status (Sabá) ou Recursos e preferem Antecedentes ao invés de Disciplinas ou Habilidades adicionais. Os Lasombra fundaram a Trilha da Noite; e esta Trilha tem alguns seguidores dentro do clã dos Guardiões (apesar de muitos decidirem seguir outras Trilhas da Sabedoria e alguns Lasombra ainda manterem vestígios de Humanidade).

Disciplinas do Clã: Dominação, Tenebrosidade, Potência

Fraquezas: Os vampiros Lasombra nãotêmreflexo.Eles não aparecem em espelhos, espelhos d'água, janelas retletoras, metais polidos, fotografias e câmaras desegurança, etc. Esta anomalia curiosa tambémseestende às roupasque usameobjetos que carregam. MuitosMembros acreditam que os Lasombra foram amaldiçoados destamaneiradevidoà sua vaidade. Além disso, devido à sua propensão para as trevas, os Lasombra sofrem um nível extra de dano daluzdo sol.

Organização: A estrutura do clã Lasombra é tanto formal quanto aberta. Respeito e homenagem são proporcionados aos guerreiros Anciões que ajudaram a fundar o Sabá, membros mais jovens operam praticamente sem nenhuma liderança do clã como um todo. Encontros trimestrais, conhecidos como convcntículos, servem para manterosLasombraatualizadossobreoStatusunsdosoutros,e rituais de beber sangue são realizados nestes encontros. Apesar de não se dizer a nenhum Lasombra "Você não pode fazer isso" (ou pelo menos não publicamente), quase todos os Guardiões têm grande respeito pelas tradições. Um círculo Lasombra secreto, conhecido como *Lês Amies Noir,* supostamente distribui "sentenças ,!e morte" aos Guardiões que trazem vergonha, atenção ou ignomínia sobre o clã ou seus membros.

Linhagens: A anti-tribo Lasombra está entre os mais fortes partidários da Camarilla, apesar da seita ter grandes desconfianças sobre eles. Alguns dos mais velhos membros do Clã Lasombra vêem os Lasombra do Sabá com desprezo. Naturalmente, os Lasombra do Sabá temem bastante estes poderosos Membros que se opõem a eles, e nada ameaça mais os Lasombra do que os boatos sobre um Membro *antitribu* em seu meio.

Mote: *Sombras? Hah! Eu controlo a própria escuridão e não apenas* sombras! *Diga-me: uma sombra poderia fazer isso?*

ESTEREÓTIPOS

Assamitas: Ferramentas úteis, apesar de ultimamente ... estarem muito independentes.

Brujah: Sua paixão ardente, antes contida, proporciona formas maravilhosas através das quais se pode usá-los para nossos próprios fins.

Seguidores de Set: Hmm... Nãoseria melhor mante-los no Egito?

Gangrel: Facilmente excitados; inimigos terríveis e monstruosos. Agite-os e solte-os sobre seus inimigos.

Giovanni: A árvore que não se ramifica esconde a putrefação dentro de si.

Malkavianos: A loucura algumas vezes proporciona per- cepção, mas na maioria das vezes só obstrui aqueles que colhe- riam seus benefícios.

Nosferatu: Quando se precisa deles, são úteis como moscas, mas os Nosferatu tendem a atrair muitas moscas mesmo.

Ravnos: Ao invés de lidar com eles diretamente, é melhor estimulá-los a ir a algum outro lugar e deixar que aqueles que moram lá lidem com o problema.

Toreador: Eles possuem as mais sofridas não-vidas, e mentes tortuosas frequentemente espreitam suas inconstantes fachadas.

Tremere: Deselegantes, porém eficientes à sua própria maneira. Sua existência certamente mantém a atenção dos Demônios construtivamente canalizada.

Tzimisce: Aliados valiosos e rivais venenosos, frequentemente ao mesmo tempo.

Ventrue: Seu potencial desaparece com suas fraquezas. Eles desperdiçam sua maldição espreitando entre os mortais.

Caitiff: Eu acho inimaginável que qualquer um deles tenha sobrevivido ao desgosto de descobrir o que realmente são.

Camarilla: Aceitável, se você está falando sobre uma ins- tituição mortal. Contudo, se você é um demônio noturno su- gador de sangue, por que se esconder daqueles sobre os quais você preda?

Sabá: Se pelo menos nos ouvissem um pouco mais, quase valeria a pena todo o estorço que investimos neles.

LASOMBRA

ANTITRIBU

Não existe uma anti-tribo Lasombra, pelo menos não de acordo com os próprios Lasombra. Os Lasombra do Sabá negam a existência de "traidores", enquanto a chamada anti-tribo vê a si mesmo como Lasombra — nada mais, nada menos. Nem todos os Lasombra que não concordam com a postura do clã dentro do Sabá se unem à Camarilla — um percentual significativo desse número relativamente pequeno simplesmente vira independente, afastando-se totalmente da política vampírica. O restante, contudo, tenta obter posições de respeito e autoridade — se não proeminência — dentro da Camarilla.

Filosoficamente, os fundamentos dos Lasombra da Camarilla diferem em pouco dos de seus correlatos do Sabá. A anti-tribo ainda espera vencer a Jyhad; a diferença é que eles vêem a Camarilla como uma ferramenta mais competente e eficaz do que o Sabá. A repugnância à ralé com a qual o Sabá se reveste demonstra claramente a posição dos Lasombra da Camarilla, que consideram a tática Sabá do Abraço em massa como imprevidente e insultuosa. De fato, até mesmo os defensores da inclusão das anti-tribos na Camarilla vêem estes vampiros como arrogantes, presunçosos e impacientes. Poucos permitem que subordinados tolos ou incompetentes vivam e a penalidade por fracassar em uma tarefa determinada por um Lasombra *antitribu* normalmente é a morte.

A posição ocupada por estes poucos Membros exilados é bastante ambígua. De um lado, estes vampiros são Lasombra, o núcleo do temido Sabá, e nenhum vampiro da Camarilla nunca tem absoluta certeza de que o desertor é sincero. Por outro lado, essencialmente todos os Lasombra *antitribu* são criaturas de poder e presença indiscutíveis e se devotam à destruição do Sabá como poucos Membros. A Camarilla não pode dar-se ao luxo de desperdiçar os talentos, poderes e conhecimentos que estes Cainitas têm do inimigo — mas também não podem dar-se ao luxo de confiar inteiramente neles.

Apelido: Nenhum. A anti-tribo Lasombra não se expõe a esse tipo de coisa. Não é enobrecedor.

Aparência: A anti-tribo Lasombra sempre encontra uma maneira de parecer formal, qualquer que seja a circunstância. A maioria é de descendência ibérica ou moura, apesar de alguns dos mais recentemente Abraçados serem de herança cruzada. Os anciões da anti-tribo Lasombra preferem, sempre que possível, usar roupas apropriadas a sua infância; em muitos casos isso pode variar entre meias armaduras e mantos dos reis poetas das taifas andaluz. Os jovens da anti-tribo Lasombra preferem ternos chamativos com requintes latinos, jóias atenuadas e carros negros reluzentes que reflitam a riqueza e o poder de seus donos. Apesar da anti-tribo Lasombra entender visceralmente a necessidade de manter um perfil discreto (pois os que não o fazem acabam virando cinzas), eles ainda insistem em enfrentar o mundo de acordo com seus próprios termos. Desistir de pequenas partes de sua identidade como o modo preferido de se vestir é, de certa forma, submeter-se a vontade alheia — e estes Membros preferem morrer a submeter-se.

Refúgio: A maioria dos Lasombra *antitribu* está constantemente de mudança, a melhor tática para evitar serem derrubados por seus antigos irmãos do Sabá. A maioria possui um ou dois apartamentos, preferivelmente em complexos protegidos no centro luxuoso da cidade que costumam ter sistemas de segurança modernos e estacionamentos cobertos. Os anciões da anti-tribo preferem morar fora das cidades em grandes propriedades rurais, dispostos a arriscar-se com a potencial depredação Lupina em troca de alguma privacidade e isolamento dos conflitos noturnos.

Antecedentes: A anti-tribo Lasombra é tão antiga quanto o próprio Sabá, o que significa que mais do que um membro do clã concordou com a decisão de Montano de virar as costas para os companheiros de clã. Os Lasombra do Sabá sempre se esforçaram ao máximo para negar a existência da anti-tribo; a

Mote: *Eu conheço Ysidro há seis séculos e conheci seu senhor antes dele. Você realmente acha que sabe melhor do que eu como será seu próximo ataque? Eu achei que não — você está dispensado.*

existência destes indivíduos nega as alegações de hegemonia do Sabá e dos Lasombra. Como resultado, a anti-tribo Lasombra é o primeiro alvo de qualquer bando Sabá em uma dada cidade. O mero rumor sobre a presença da anti-tribo é o suficiente para agitar os Lasombra Sabá locais em um frenesi homicida.

Existem dois tipos distintos de Lasombra *antitribu*. A maioria (apesar de pequena em número) é mais velha que a própria Camarilla; eles são os Lasombra que se juntaram a Montano, virando as costas para o nascente Sabá. Alguns deles continuam tristes com a morte de Lasombra; outros simplesmente antipatizam com Gratiano e o seu grupo de aliados. Em ambos os casos, estes antigos desertores são poderosos, nobres e na maioria dos casos amargos. Eles não têm utilidade para as novas gerações de vampiros e muito menos para o Sabá. Com uma chance e uma platéia receptiva, um Lasombra *antitribu* falaria eternamente sobre os velhos dias, dando aos seus ouvintes um fascinante retrato da época, dos reis e dos costumes há muito esquecidos — mas falará muito pouco sobre Lasombra. (Nota: Quase todos os Lasombra desta safra são do sexo masculino; o costume de Abraçar mulheres só foi absorvido pela anti-tribo Lasombra muito recentemente.)

A outra anti-tribo Lasombra é jovem, ameaçadora e de uma geração notavelmente baixa para Cainitas tão recentemente introduzidos ao Sangue. A mais nova anti-tribo Lasombra é formada pelas crianças dos antigos e vingativos anciões, arrancados de sua mortalidade de acordo com os antigos costumes do próprio Lasombra. Normalmente esses mortais estão prontos para serem capturados pelos membros locais do Sabá — particularmente pelos Lasombra — ou lembram o ancião Lasombra de alguém que ele conheceu séculos atrás.

Criação de Personagem: A anti-tribo Lasombra tem uma tendência a Abraçar espécimes excepcionais, considerando o raciocínio rápido e o autocontrole como elementos essenciais de um Lasombra. Tendo isso em mente, os Atributos Sociais e Mentais vêm em primeiro e segundo para a anti-tribo Lasombra, e os Talentos são mais importantes do que Perícias e Conhecimentos. A Geração talvez seja o antecedente de maior importância para um Lasombra *antitribu*; eles podem ser velhos ou progênitos de vampiros antigos.

Disciplinas: Dominação, Tenebrosidade, Potência

Fraquezas: Assim como seus primos do Sabá, a anti-tribo Lasombra tem um ligeiro problema com espelhos e outras superfícies refletivas. Os membros da anti-tribo Lasombra não têm reflexo; eles não aparecem em espelhos, vidraças, poças d'água ou fotografias em preto e branco. Este empecilho torna a anti-tribo Lasombra fácil de ser identificada por aqueles que a estão procurando, mas vampiros sábios a muito tempo já aprenderam a evitar situações em que tenham que comprometer-se deste modo. Além disso, uma vez que os Lasombra são tão ligados às sombras, eles recebem um nível adicional de dano quando expostos à luz do sol.

A última desvantagem que aflige a anti-tribo Lasombra (além da desconfiança vestigial do restante da Camarilla) é o ódio intenso que os Lasombra do Sabá sustentam contra os seus irmãos perdidos. Um Lasombra *antitribu* sempre é o primeiro alvo de um bando Sabá e, supostamente, cidades inteiras da Camarilla já foram sitiadas para que um desgarrado particularmente persistente fosse capturado.

Organização: A anti-tribo Lasombra criou para si uma versão em miniatura dos Les Amies Noir, os famosos Amigos da Escuridão. Contudo, os membros da anti-tribo são tão escassos e suas reuniões tão infreqüentes que a maioria destes vampiros não passa do relacionamento básico entre senhor e criança. Nove em cada 10 vezes não há nenhum outro membro da anti-tribo por perto.

Estereótipos

Camarilla: *Não se engane, nós não achamos que a Camarilla seja tão mais aceitável do que o Sabá — mas a nossa existência se define nos detalhes. Se a Camarilla servir melhor nossos objetivos, mesmo que infimamente, ela tem nosso apoio.*

Sabá: *Tudo o que é corrupto e degradado sobre Gratiano e seus bajuladores manifesta-se no Sabá. Tudo o que deixaria Lasombra doente de desgosto está lá, à vista de todos. É hora de começar vida nova.*

A Visão de Quem Está de Fora

A Camarilla

Se nós ousaríamos voltar-nos contra eles? Não, pois sem nós eles inevitavelmente seriam destruídos e a existência deles é uma adaga na garganta do Sabá. Se nós ousamos confiar neles? Como poderíamos?

— Phillippe de Greffuhle, Xerife de Lyon

O Sabá

Se estes fósseis patéticos ainda existirem — e eu duvido que existam — eles estão meramente esperando pela morte. Se eu descobrir que existe algum em meus domínios, irei me assegurar de que ele não tenha que esperar muito.

— Francisco Domingo da Polônia

Os Independentes

Eles são curiosidades, aberrações ou artificiais? Ou há algo demais nesta resistência altamente persistente? A anti-tribo deveria ter sido justamente exterminada séculos atrás. O que — ou quem — permitiu que eles sobrevivessem?

— Leah, Monitora de Sheffield

LASOMBRA

Elegantes porém predatórios, os Lasombra honestamente se consideram o ápice da existência Cainita. Firmemente devotos das idéias do Direito Divino e do governo dos superiores, eles têm pouca paciência apesar de muita pena com aqueles Cainitas que são inferiores, apesar de não terem culpa disso.

O personagem Lasombra é uma curiosa mistura de *noblesse oblige* e saudável desprezo. Eles ativamente buscam o poder onde quer que ele possa ser encontrado, dos corredores dos conventos aos corredores dos palácios, contudo eles não buscam os títulos e glórias que vêm com o poder. Ao invés de perseguir o comando para seu usufruto, os Lasombra buscam as rédeas do poder devido à sua firme crença de que ninguém pode segurá-las melhor do que eles. A aparência do poder não é importante; o que importa é que as decisões estejam sendo tomadas por aqueles mais capacitados a fazê-lo. Na verdade, a maioria dos Lasombra prefere o papel de fazedores de reis ao título de rei.

De mãos dadas com esta determinação de serem os árbitros finais de todas as decisões vem um saudável menosprezo por aqueles que os Lasombra sentem que são inferiores a eles em mente, corpo ou linhagem. Na prática, isso significa o resto da sociedade Cainita, e apesar de alguns dos vários clãs terem recebido um respeito mediano, não há ninguém que os Lasombra reconheçam como igual. Um Lasombra irá trabalhar com outros Cainitas, e até mesmo poderá reconhecer como amigos os membros de outros clãs, mas nenhum jamais irá considerar um membro de outro clã como igual.

Infelizmente, existem aqueles Lasombra cujo deleite no grande jogo da política os cega para tudo exceto o próprio jogo. Mestres manipuladores, esses Cainitas vêem toda a Europa como um mero tabuleiro de xadrez no qual seus oponentes jogam; a queda de reinos sendo apenas de interesse abstrato para eles. São esses Lasombra que os outros clãs mais temem, e seus talentos e gostos tem sido atribuídos ao clã como um todo.

Alcunha: Magistrados

Aparência: Os Lasombra genericamente têm a pele escura, com feições finas e ossudas que anunciam sua herança italiana, espanhola e moura. Muitos ainda parecem levemente bronzeados ou ressecados por sua exposição ao duro sol do sul durante seus dias como mortais. Conforme seria adequado à sua nobre posição, aqueles que não estão obrigados por suas ordens sagradas a usar vestimentas de igreja preferem as melhores sedas e outras vestimentas caras.

Refúgios: Muitos membros do clã vivem em mansões e casas de hóspedes nas terras de suas famílias. Outros buscam refúgio nos monastérios-fortalezas da Espanha e da Itália.

Antecedentes: Os Lasombra vêm exclusivamente de linhagens nobres, particularmente da Espanha, Itália e países Mouros. A maioria é habilidosa nas artes da guerra e da corte, apesar de um número significativo ter antecedentes na Igreja. É extraordinariamente raro para um plebeu ser Abraçado por um Lasombra.

Criação de Personagem: Nobres e clérigos são os conceitos mais comuns para personagens Lasombra. Arquiteto e Juiz são as Naturezas mais freqüentes, enquanto Atributos Mentais e Talentos são freqüentemente primários. É raro para um Lasombra não ter os Antecedentes Lacaios e Recursos, e muitos possuem Mentores no clã também. Eles tendem a seguir o Caminho do Paraíso, mas muitos questionam seus valores e estão experimentando novos códigos de ética.

Disciplinas do Clã: Dominação, Tenebrosidade, Potência

Fraquezas: Os membros do Clã Lasombra não podem ser vistos em espelhos ou quaisquer superfícies reflexivas, como janelas, lagos ou poças de mercúrio.

Organização: A estrutura do clã Lasombra é muito formal, levemente baseada na hierarquia da Igreja. Títulos seculares e eclesiásticos são igualmente usados dentro do clã, e é permitido aos membros reter os títulos e armas de seus dias de vida. Durante os encontros dos Lasombra, há mais trabalho sendo realizado nos vestiários e salas de descanso do que nas arenas de debate, contudo até mesmo seus acordos *sub rosa* são realizados com perfeita dignidade.

Mote: *Uma excelente decisão. Eu aplaudo. Você realmente conseguiu chegar a ela sozinho?*

Estereótipos

- Assamitas — Fúria acorrentada pela honra, os Assamitas são dignos de respeito e até mesmo medo. Segure firme nessa corrente, pois se eles algum dia escaparem dela, estarão na sua garganta.
- Brujah — Os Brujah são como um garanhão árabe com uma perna quebrada; grandiosos no passado, e orgulhosos demais para perceberem que estão mortos.
- Capadócios — Esses estudiosos perturbados ainda podem tropeçar em algum grande segredo ou pedra filosofal, e na noite em que o fizerem, eles se tornarão perigosos. Essa noite virá, com certeza, uma semana após a última trombeta.
- Os Seguidores de Set — Eles se movem furtivamente nas trevas com seus rituais ultrapassados e paganismo antiquado; pertencem a uma era morta. Até os Brujah se adaptaram melhor.
- Gangrel — Deixe-os nas regiões selvagens e na companhia dos lobos que eles amam tanto. Com alguma sorte, os transmorfos exterminarão essas feras e nos pouparão o esforço.
- Malkavianos — Quando alguém vê um cachorro louco, esse alguém o mata antes que seja atacado e tenha a perna ferida. A mesma política deve ser seguida aqui.
- Nosferatu — Eles rastejam das fossas de pragas para infestar nossas presas com sua febre e sujeira. Sele os túmulos, e sele-os com eles dentro.
- Ravnos — Esses vagabundos são divertidos enquanto fazem suas brincadeiras com os outros, não tão divertidos quando a própria pessoa é o alvo. É melhor evitá-los totalmente.
- Toreador — Qualquer corte digna do seu nome tem um Toreador. É claro, qualquer corte digna do seu nome também tem um anão e um bobo-da-corte, então mais uma aberração divertida não significa nada.
- Tremere — Os feiticeiros são ambiciosos e isso é preocupante. Nós deveríamos ter mostrado aos Tremere e sua afetada progênie a beleza do nascer do sol anos atrás.
- Tzimisce — Eles conquistaram para a nossa espécie o nome de "monstro". Não é o bastante reinar sem devastar o próprio domínio?
- Ventrue — Mesquinhos principezinhos e lordes auto-enobrecidos, os Ventrue são pálidas imitações da majestade. Deixe que eles fiquem com os tronos; nós governamos das sombras.
- Baali — A profundidade da sua depravação não está em seus ritos imundos, mas no fato de que eles desejam evocar um mestre demoníaco para eles. Qual Cainita são trabalharia em prol da própria escravidão?

Tzimisce

Se o clã Lasombra é o coração do Sabá, o clã Tzímisce é a alma. Até mesmo outros vampiros ficam inquietos perto destes misteriosos Membros, cujo apelido de "Demônios" lhes foi atribuído em noites passadas, por Membros de várias outras linhagens. A Disciplina Vicissitude, a marca registrada dos Tzimisce, é motivo de grande pavor; histórias contam sobre desfiguramentos mutiladores infligidos em caprichosas e horripilantes "experiências", além de torturas com requintes além da compreensão e vigor humanos — ou vampíricos.

Esta reputação assustadora frequentemente parece injustificável à primeira vista. Muitos Tzimisce são seres reservados e perspicazes, um grito distante vindo dos uivadores bandos de guerreiros que compõem a maior parte do Sabá. A maioria dos Tzimisce parecem-ser criaturas racionais, incrivelmente inteligentes, possuidores de uma inclinação inquisitiva e científica, e ilimitadamente graciosos com os visitantes.

Membros que lidam com os Tzimisce, contudo, descobrem que as características humanas dos Demônios são apenas uma aparência superficial que esconde algo mais .... Por milénios os Tzimisce vêm aperfeiçoando seu conhecimento sobre as condições vampíricas, alterando seus corpos e pensamentos em novos e estranhos padrões. Se for necessário, esclarecedor ou simplesmente prazeiroso, os Tzimisce não hesitam em alterar suas vítimas de maneira similar. Enquanto jovens Demônios podem ser descritos como impiedosos ou sádicos, os anciões da linhagem são simplesmente incapazes de compreender
a piedade e o sofrimento — ou talvez eles entendam, mas não considerem mais estas emoções como relevantes.

Em noites passadas, os Tzimisce estavam entre os mais poderosos clãs do mundo, dominando a maior parte da Europa Oriental. Como magos poderosos, osDemônios também controlavam os mortais da região, inspirando no processo, muitas das horríveis histórias sobre os vampiros. Clã depois de clã conspiraram na tentativa de erradicar os Tzimisce, mas foram os mágicos Tremere que finalmente obtiveram sucesso. Na verdade, como alguns contam, os Tremere usaram a vitae de prisioneiros Tzimisce em suas experiências para se tornarem imortais. Por tudo isso, os Tzimisce odeiam os Tremere impiedosamente, e os Tremere que caem nas mãos do Sabá normalmente recebem fins terríveis sob as garras dos Demônios.

Durante a Grande Revolta Anarquista, o clã Tzimisce voltou-se contra si mesmo, à medida em que os membros mais jovens descobriram maneiras de quebrar os laços de sangue que os mantinham como servos de seus anciões. Durante o confronto resultante, os jovens Demónios destruíram a maioria de seus anciões, demolindo o que restava de suas bases de poder. Alguns Sabá dizem que o clã conseguiuencontrar e destruir seu próprio progenitor Antediluviano, mas os Tzimisce nunca confirmaram ou negaram este boato.

Agora, os Tzimisce servem ao Sabá como estudiosos, conselheiros e sacerdotes. Muitas das práticas da seita são originárias dos costumes do clã. Através da exploração das possibilidades e limites do vampirismo, o clã espera descobrir o propósito dos Membros como um todo. Se isso significa a destruição em massa dos arcaicos Antediluvianos, o assolamento da Camarilla e a vivissecção de milhões de vítimas mortais, bem, não se pode fazer um omelete sem quebrar alguns ovos...

Apelido: Demónios

Seita: A maioria dos Tzimisce faz parte do Sabá. Alguns poucos anciões Tzimisce mantêm sua independência; acredita-se que eles são Inconnu. Praticamente não existem Tzimisce dentro da Camarilla; e os Demônios que não simpatizam com o Sabá acham a ocultação da Camarilla entre os mortais muito desagradável.

Aparência: Como mestres da Disciplina Vicissitude, os Tzimisce frequentemente possuem aparências marcantes — podendo ser notavelmente lindos ou terrivelmente grotescos, dependendo dos caprichos do Demónio em questão. Tzimisce mais jovens, procurando explorar suas naturezas não humanas, realizam todo tipo de modificações em seus próprios corpos. Seus anciões, contudo, têm predileção por formas mais perfeitas e simétricas; afinal, o corpo é só uma máquina útil e temporária. As faces dos Tzimisce frequentemente se assemelham a máscaras absolutamente perfeitas; e os Demónios riem pouco, apesar de alguns serem conhecidos por rir muito durante experiências particularmente elaboradas.

Refúgio: Os Tzimisce são tipicamente seres excessivamente reservados,dandograndevaloràsantidadedeseusrefúgios.Na verdade, o clã tem toda uma série de elaborados protocolos baseados noconceito da hospitalidade. Convidados a visitarem um refúgio Tzimisce são protegidos com a não-vida de seus anfitriões; invasores são perseguidos por todos os confins da Terra e punidos de forma repulsiva e prolongada. Surpreendentemente, os refúgios Tzimisce, ou"mansões", não são necessariamente confortáveis ou bem preservados da mesma forma que as moradias dos Ventrue ou Toreador. As graciosidades mortais são de pouca importância para os Demónios.

Antecedentes: Os Tzimisce raramente Abraçam por capricho; a escolha das crianças reflete seus senhores, e portanto, os Demônios escolhem apenas os mortais que parecem ter a capaci- dadede melhorar o clã como um todo. "Astúcia" e "perspicácia" são valorizadas; mesmo quando manifestadas através de teorias científicas ou de assassinatos em série; isso tem pouca importância.

Criação de Personagem: Os Atributos Mentais são bastante valorizados dentro do clã. Apesar de descendentes da nobreza, o Demônio Sabá típico se interessa pouco por petulantes interações sociais; e portanto, os Atributos Sociais (com a notável exceção da Aparência) são raramente primários. Os Conhecimentos são valo- rizados e os Tzimisce estão tão propensos a seguir as Trilhas da Sabedoria (veja página 286) quanto estão propensos a manterem vestígios de sua Humanidade. Os Tzimisce geralmente possuem
Status (no Sabá), Recursos e Lacaios (carniçais).

DisciplinasdoClã: Animalismo,Auspícios,Vicissitude

Fraquezas: Os Tzimisce são criaturas muito territoriais, mantendo um refúgio particular e defendendo-o ferozmente. Qualquer que seja a situação na qual um Tzimisce dorme, ele precisa se cercar ' com pelo menos dois punhados de terra de um lugar que fosse importante para ele quando mortal — talvez um pouco de areia de sua terra natal ou do cemitério onde passou por seus ritos de criação. A falha em satisfazer estas exigências diminui pela metade a parada de dados do Tzimisce, a cada 24 horas, até que todas as suas ações usem apenas um dado.Esta penalidade dura até que o personagem descanse por um dia
completo em meio à sua terra novamente.

Organização: Apesar do orgulho dos Tzimisce quanto às suas heranças e costumes, existe pouca organização dentro do clã. Senhores e crianças se mantêm mais unidos do que muitos dos vampiros do Sabá, mas geralmente, cada Demônio traça seu próprio destino no mundo. Um dentre os Demônios leva o título de *Voivode;* o Voivode *é* oficialmente o líder do clã, apesar de na prática agir mais como um "sacerdote" ou líder de ritos do que um governante temporal.

Linhagens: Muitos Tzimisce são descendentes de especializadas "famílias carniçais" que por muito serviram como lacaios ao próprio clã. Os Tzimisce descendentes da família carniçal Bratovitch devem substituir a Disciplina Auspícios pela Disciplina Potência, mas sofrem uma penalidade de l nível de dificuldade em seus testes para evitar o frenesi. Alguns Tzimisce são *koldun,* ou feiticeiros. Estes Membros possuem a Disciplina Taumaturgia ao invés de Vicissitude e sofrem uma penalidade de l nível de dificuldade em jogadas para resistir a magias.

Mote: *Bem-vindo; mil vezes bem-vindo!* Estou *honrado em podermos deixar de lado* nossastolas*rivalidades sobre a Jyhad por uma noite, e que você* possa estar sob o *meu umbral neste espírito de — o quê? Você primeiro? Ahh — esse barulho! Ninharias! Nada com o que se preocupar, doce visitante!*

ESTEREÓTIPOS

Assamitas: Novamente, os Turcos uivam fora dos portões. As Ultimas Noites certamente estão próximas.

Brujah: Assim como nós, eles foram injustamente derrubados. Ao contrário de nós, eles de forma alguma conseguem se adaptar.

Seguidores de Set: Dizem que um verme pode ser cortado em dois ou até mesmo feito em pedaços, e mesmo assim, cada parte maravilhosamente cresce novamente por inteiro. Eu imagino, será que os Setitas podem fazer o mesmo?

Gangrel: Os cães de guarda já estão marchando de seus canis. Logo, eles devem vir e lamber os pés de seus velhos mestres.

Lasombra: Eles são a sombra, é verdade — ameaçadores mas principalmente efémeros. Mesmo assim, ultimamente é mais fácil realizar façanhas sob a proteção de um manto de trevas.

Malkavianos: O aforismo de que a genialidade e a loucura se encontram tão próximos, com certeza foi cunhado por algum Lunático miserável que queria forjar uma desculpa para sua enfermidade.

Nosferatu: Não importa quanto sejam torcidos, eles sempre retornam a seu estado original. Fascinante.

Ravnos: Ninguém merece punição mais severa do que o visitante não convidado.

Toreador: Tão amáveis, tão flexíveis, como bonecos! Seu dom mais charmoso, contudo, é o de gritar.

Tremere: Elesdesejaramaimortalidade;agoraelesatêm. Compreendam, seus pretensiosos, que a agonia propriamente administrada pode fazer de um instante uma eternidade e que uma eternidade de eternidades é um longo tempo durante o qual sofrer.

Ventrue: Se alguém faz uma escolha errada, este alguém pode ao menos ter a dignidade de se responsabilizar por seus
erros. Os Ventrue personificam muito do que é nobre dentro da sociedade dos Amaldiçoados, e sendo assim, quando o tempo de

destruí-los chegar, nós os deixaremos morrer da maneira mais demorada com honra.

Caitiff: A maioria deles foi criada imprudentemente; sendo assim,poucossãodeutilidademaiordoquesimplesobjetosde estudo.

Camarilla: O caldeirão no qual os Antigos pretendem cozinhar seus sangrentos guisados. Quando ela cair, os outros perceberão, e nos agradecerão.

Sabá: Tem seus defeitos. Todavia, é nossa maior — e única — esperança.

Tzimisce

Desde os tempos imemoriais, os Tzimisce têm assombrado a Europa além do Elba. Ao longo do Oder e do Danúbio, através das Regiões Centrais, entre as ravinas dos Cárpatos espreitam os Demônios, cada um reclamando os seus domínios e desferindo uma terrível vingança sobre os intrusos. Milênios defendendo as suas posses de todos os lados tornaram os Tzimisce extremamente malévolos, e a crueldade Tzimisce é infame até mesmo entre os vampiros. (lendas de viajantes sobre cinocéfalos, *vrykolas* e outros monstros freqüentemente podem ser rastreadas até algum miserável desfigurado por um Tzimisce irritado.)

De todos os clãs, os Tzimisce são talvez os menos humanos. Os Tzimisce são sábios, sendo até mesmo brilhantes, mas seus estudos (e sua Disciplina de Vicissitude) os levaram à inequívoca conclusão de que os vampiros são superiores aos humanos e os Tzimisce são superiores aos outros vampiros. Os "melhores" humanos (pelos padrões Tzimisce) devem ser elevados; os outros são alimento. Ao contrário de muitos vampiros, os Tzimisce não se vêem como amaldiçoados ou condenados. Se Deus os condenou, eles dizem, então talvez seja a época para novos e melhores deuses...

Durante os anos que se seguiram imediatamente à queda de Roma, o clã transformou em vassalos/escravos vários dos chefes hereditários da Europa Oriental, assim criando "famílias de carniçais" com linhagens nobres e imbuídas de poderes sobrenaturais. Essas famílias garantiram aos Tzimisce um grande poder temporal, e dali em diante os habitantes do Leste gemeram sob o jugo dos seus mestres Tzimisce. Por séculos, a dominação Tzimisce no Leste permaneceu sem ser desafiada, e o clã em si poderia ser considerado o mais poderoso da Europa.

Mas os tempos recentes têm se sido difíceis para os Demônios. Uma luta contra os feiticeiros Tremere (que ganharam a imortalidade usando vitae roubado dos Tzimisce) rapidamente cresceu para uma guerra aberta. No princípio, o poder bruto e as táticas de Terror dos Tzimisce deram vantagem a eles, mas a organização superior e o poder mágico dos Usurpadores recentemente inverteram as coisas. Pior ainda, o sofrimento dos Tzimisce tem sido um bálsamo nos corações dos clãs rivais. Sob a cobertura de invasões mortais, outros vampiros têm começado a atacar as minguantes possessões Tzimisce. *Voivodes* temerosos mandam cada vez mais de seus jovens para lutar e morrer em seu nome, e a progênie presa aos Votos de Sangue fielmente obedece, contudo pela primeira vez em todos os tempos, eles começaram a resmungar sobre sua servidão...

Alcunha: Demônios

Aparência: Poucos Tzimisce parecem normais; a maioria é angelicamente linda ou aberrantemente estranha. Muitos Tzimisce, particularmente aqueles peritos em Vicissitude, mudam de aparência à cada noite. Alguns Tzimisce desalojados, furiosos com a "traição" de seus súditos, dilaceram seu antigo rebanho como monstros horrendos. A maioria dos Tzimisce se veste com roupas nobres, contudo alguns preferem mortalhas remendadas ou nada.

Refúgio: *Voivodes* Tzimisce mantém castelos ancestrais, onde vivem entre o decadente esplendor com sua prole. Desgraçados os que entrarem no feudo de um Tzimisce sem serem convidados! O raro visitante (mortal, vampiro, ou o que for) que é convidado para solo Tzimisce é tratado como um príncipe — mas deve tomar cuidado para oferecer a máxima cortesia em troca. Os Tzimisce adoram seus refúgios, mas raramente se preocupam com sua manutenção (muitas fortalezas Tzimisce são a imagem dita e feita do clássico castelo em ruínas da Transilvânia).

Antecedentes: Os Tzimisce são mais freqüentemente escolhidos dentre as famílias nobres "de estimação" do clã, e não poucos eram carniçais antes do seu Abraço. Ocasionalmente, um forasteiro particularmente brilhante ou culto é levado para o clã, e um *voivode* freqüentemente escolhe quem quer que desperte seu bom humor (como "noiva" ou coisa parecida). Particularmente no Báltico, muitos deles ainda adoram (ou são adorados como) deuses pagãos Eslavos.

Criação de Personagem: A maioria dos Tzimisce é originária da Europa Oriental e tende a ter conceitos nobres ou acadêmicos. Conforme a guerra com os Tremere cresce, mais e mais Tzimisce são escolhidos por suas capacidades marciais (ou pura brutalidade). Os Atributos Mentais são freqüentemente primários. Muitos Tzimisce têm Lacaios na forma de servos carniçais monstruosamente esculpidos por Vicissitude. Rebanho e Influência também são Antecedentes comuns. Os Tzimisce seguem uma variedade de Caminhos, apesar do Caminho da Besta ser o mais comum, e alguns poucos abertamente professarem seguir o Caminho da Humanidade. Alguns Tzimisce, particularmente os pagões, seguem Caminhos obscuros combinando aspectos dos Caminhos do Diabo, da Besta e do Sangue.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Auspícios e Vicissitude

Fraquezas: Os Tzimisce são muito territorialistas e ligados às terras que conheceram em vida. Quando um Tzimisce dorme, ele deve cercar-se com pelo menos duas mãos cheias de terra de um local importante para ela quando mortal (a terra onde nasceu, a terra de seu domínio senhorial, a terra de sua sepultura, etc.). Falhar em fazer isso corta pela metade as Paradas de Dados a cada 24 horas até que todas as ações usem apenas um dado; esta penalidade é eliminada após oito horas de repouso neste solo especial.

Organização: Os Tzimisce são criaturas muito hierarquizadas porém muito insulares. O clã é subdividido em unidades menores compreendendo o território de um senhor vampiro (*voivode*) e uma horda de sua progênie, muitos dos quais tiveram que se submeter ao Voto de Sangue com o senhor. Espera-se que a progênie obedeça a seu *voivode* em todas as coisas. Relacionamentos entre os *voivodes* seguem um complexo protocolo e são fragmentadas, quando muito; as disputas entre esses anciões são a principal razão pela qual o clã tem sido incapaz de derrotar os Tremere. Ultimamente, conforme mais e mais *voivodes* caem, a progênie Tzimisce tem sido forçada a viajar para o exílio no Ocidente.

Mote: *Boa noite, viajante. Eu lhe desejo as boas vindas no domínio do meu* voivode, *Conde Vladimir Rustovitch, cujo feudo você adentrou no riacho a uma légua atrás. Você está com sorte — nós temos amplas acomodações e uma farta escolha de entretenimentos esperando por você em nosso castelo.*

Estereótipos

• Assamitas — Nós temos pouca sorte com esses *paynims*. Eles afastam os Ventrue e Lasombra da Ásia Menor, e eles acabam chegando aqui.

• Brujah — Oh, mil perdões — uma cidade onde eu posso coexistir harmoniosamente com os mortais? Esta é para ser a minha idéia de paraíso na terra? Este é o sonho Brujah? Há — eu pensei que eu fosse um caçador noturno sedento de sangue, mas obviamente eu estava enganado.

• Capadócios — Eles são interessantes e esclarecidos, mas buscam apenas o domínio sobre a mortalidade, enquanto nós buscamos dominar o estado imortal.

• Os Seguidores de Set — Eles são vermes; nós somos dragões. É melhor que eles rastejem para dentro de seus buracos enquanto nós passamos.

• Gangrel — Seu entendimento da Besta é superado apenas pelo nosso; coerentemente, eles se tornam cães de caça bastante úteis contra os malditos Tremere.

• Lasombra — Tanto esforço e tantas noites desperdiçadas em intermináveis jogos de xadrez lançando este peão contra aquele. A política é simples: diga a seus inferiores o que fazer, empale aqueles que ousam desobedecer, e prossiga com os assuntos realmente importantes.

• Malkavianos — Sua loucura, apesar de debilitante, pode ser inspiradora. Faça uma taça do crânio de um Malkaviano e beba o sangue. Os humores residuais no cérebro permeiam o vitae, proporcionando visões profundamente reveladoras.

• Nosferatu — Eles são estóicos, apesar de imundos, e entendem o poder do terror. Admire-os à distância e faça exemplos dos que ousarem violar nossos domínios com sua nojenta presença.

• Ravnos — Escória larápia. Nós iremos extrair mil gritos em troca de cada quinquilharia que eles roubarem de nós.

• Toreador — Vampirinhos enjoativos e domesticados. Eles desejam que nós admiremos suas artes, mas oh, como eles evitam a nossa! Mantenha-os como mascotes até que seus versos comecem a entediar; então arremesse-os no fosso *vozhd*.

• Tremere — Nós arrancaremos seu dom roubado de suas flageladas entranhas, vamos empalá-los nos picos dos Cárpatos que eles mancharam, alimentaremos os *vodyanoi* do Danúbio com sua bile e vamos deixá-los para as aves carniceiras. Então nós começaremos a o verdadeiro significado da dor.

• Ventrue — Víboras teutônicas que sorriem cordialmente enquanto atacam nossos calcanhares. Arranque suas línguas dissimuladas e com elas amordace suas presas.

• Baali — Esforço desperdiçado. Por que nós precisamos conjurar o que já está encarnado na terra? É claro, se eles fazem questão absoluta do horrível e grotesco, nós ficaríamos felizes em atendê-los.

KIASYD

My mother said that dreams aren't real. But nightmares are.

The Kiasyd aren't a bloodline at all; they are individually cursed vampires drawn together. When a Cainite tries to embrace a fae-touched human, either by accident or on purpose, the clash of opposing natures usually kills the poor creature. In the very rare event that it doesn't, the vitae burns away any powers and fae-related memories the new fledgling might have had and turns her into a Kiasyd. The Kiasyd is a forlorn creature, instinctively feeling that she does not belong with other Cainites even if she doesn't know why she is so different. Markedly different and often mistaken for Caitiff, she finds herself shunned, if not outright killed, by other Cainites. To add insult to injury, her sire, horrified of having Embraced such an aberration, is usually at the top of the list of persecutors.

A Kiasyd's blood is not inert, however, granting her the power to Embrace and continue her bloodline. Her childer become Kiasyd too, as the strange mix of fae blood and vitae continues to echo through the generations. A Kiasyd with an established lineage usually has it a little better, since she at least has a sire willing to mentor her through her first steps. Still, no Kiasyd's existence is particularly happy, as other Cainites recognize her as different even without a hostile sire fanning the flames of prejudice.

The rare Kiasyd who does manage to carve out an existence for herself usually finds that she has an innate proclivity for both gathering and obscuring information. In a world where knowledge is power, this gives her some standing and might even allow her to gather enough allies and boons to keep hostile Cainites in check.

Sobriquet: Weirdlings, Broken Butterflies (Malkavians)

Appearance: There is no stereotypical Kiasyd, but every single one carries a physical mark that exposes the fae in her. This can be subtle, such as heterochromatic eyes or a sixth finger on each hand, or very obvious, such as being seven feet tall and having blue skin.

Haven and Prey: The Kiasyd is often an outcast who chooses abandoned buildings as her haven, fervently keeping its location a secret, especially from other Cainites who might pose a threat. To compensate for her loneliness, she typically accumulates vast collections of trinkets and books. Since they stem from so many different clans, Kiasyd don't have a favored prey. A Kiasyd with a lineage is usually Embraced for her social and intellectual acumen, so she prefers physically weaker prey in order to avoid complications.

The Embrace: Kiasyd Embraces are painful and tragic. When a Kiasyd Embraces someone, her mix of vitae and fae heritage threatens to tear the poor childe apart, causing a period of physical and emotional anguish that can last for weeks. A childe is generally chosen for her excellent grasp of etiquette and intellectual prowess, in the hopes of making a pleasant companion or helping her sire carve a niche for herself.

When a non-Kiasyd Embraces a fae-touched, the result is even worse, as the clash between fae and vitae kills most fledglings after a short and tortured existence. To add to the new Kiasyd's already poor chances, her sire, recognizing that his childe is decidedly not like him, often turns her out or makes use of her initial weakened

state to dispose of her. The few surviving Kiasyd, for obvious reasons, are a wide and varied bunch that defies generalization.

One Kiasyd by the name of Marconius claims to have been a Cainite before he altered himself using eldritch sorcery. If this is true, it lends further credence to the belief that Kiasyd aren't real Cainites. Of course, he might be lying.

Clan Disciplines: Mytherceria, plus two from original clan

Weaknesses: Due to her mark of the fae, the difficulty of rolls to recognize the Kiasyd as otherworldly decrease by one (more if her mark is particularly obvious). Additionally, her fae heritage makes the Kiasyd vulnerable to cold iron. Not only do weapons made from cold iron inflict aggravated damage to her, but such damage triggers an immediate roll to avoid either frenzy or Rötschreck as befitting her Nature.

Organization: A Kiasyd stands apart from other Cainites. To alleviate her isolation, a Kiasyd might gravitate to others of her kind, but she quickly finds that she cannot abide them either, and most part again on bitter terms. She does not realize it, but the instinctive discomfort she feels toward other Kiasyd is due to their wrecked fae heritage; it is painful for her to be around them, because they are a subconscious reminder of something she lost. This pain afflicts even sire and childe, and Kiasyd tutelage periods are typically short before a childe is released from her sire's responsibility. Given that Kiasyd are exceedingly rare, it's uncommon for even as many as two to be in the same city. In those cases, those pairings are usually sire and childe.

Stereotypes

Cappadocian: Harbingers of death. My sire is one, and she clings to me like a desert wanderer to an oasis.

Lasombra: He mistakes me for one of Marconius' brood and thinks that I somehow owe them. I do not correct him, for he protects me in the belief that I will repay the debt someday.

Malkavian: Mad and shunned as I, he does not judge. I seek out his companionship and wisdom (for both are unique), but remain aware that the mood might turn.

Nosferatu: I am no uglier than he, yet he has found a home. I do not know whether to admire or hate him.

Salubri: His touch softens the pain. Or at least, it did once.

Toreador: She sees truth where it should remain hidden. She is attractive, but I must be careful lest I become a part of her collection.

Tzimisce: She wants to cut me open to see how I work. Ugly, hateful thing.

Ravnos: He is like me, yet not. A distant kin? Perhaps he can help me?

Irmãos de Sangue

Os Irmãos de Sangue são vampiros apenas em um sentido muito vago. Eles são a tropa de choque do Sabá, criados por Tremere e feiticeiros Tzimisce para que a Espada de Caim tenha soldados leais que ainda possam passar por humanos. O processo de criação (os Irmãos de Sangue não se submetem a um abraço) apaga qualquer individualidade e personalidade, deixando-o apenas forte, selvagem, e quase sem sentido quase-vampiro.

Irmãos de Sangue geralmente são criados em pequenos grupos de três a 10. Esses grupos — chamados de "círculos" — tornam-se unidades familiares ligadas por uma espécie de mente colmeia. O Sabá também geralmente organiza-os um Tzimisce molda a carne dos rostos do círculo de modo que eles fiquem idênticos.

Os Frankensteins são uma arma secreta para o Sabá por várias razões. O Sabá constata que, embora a lealdade dos Irmãos de Sangue é irrepreensível, não possuem muito em termos de criatividade. Eles não são capazes de truques, táticas inteligentes, ou a improvisação, a menos que outro vampiro possa direcioná-los no campo, em tempo real (que não é impossível, dada a tecnologia de comunicação moderna), eles não são bons para muito além do simples, missões diretas. Segundo, é muito difícil e arriscado criá-los. Criar um círculo de Irmãos de Sangue significa matar meia dúzia de pessoas. Enquanto o Sabá não tem problema com isso, por si só, um padrão de desaparecimentos pode ser indício de autoridades mortais e observadores da Camarilla pensando o mesmo que a Espada de Caim está tramando algo.

Finalmente, o Irmãos de Sangue são mais úteis como um ataque surpresa, e os sobreviventes desses ataques correm o risco de repassar conhecimento dos irmãos e suas fraquezas. Criando muitos, mesmo que fosse possível ou prático, significaria que, eventualmente, algum Tremere da rival Camarilla poderia descobrir como os prejudicar, ou mesmo como reverter a magia que os mantém estúpidos, leais e úteis. Alguns rumores dizem que isso já aconteceu, mas que os Tremere não estão dispostos a compartilhar esse conhecimento com a Camarilla ainda.

Apelido: Frankensteins

Seita: Os Irmãos de Sangue pertencem exclusivamente ao Sabá. Um irmão de sangue que vem através do processo de criação com sua individualidade intacta é destruído.

Aparência: Um irmão de sangue, muitas vezes parece idêntico aos outros em seu círculo, impedindo quaisquer queimaduras ou outras marcas que poderia ter adquirido batalha. Geralmente vestem-se iguais. Os membros do tratam seus manipuladores com lealdade completa, no círculo tornam-se agitados quando vêem um ao outro limite do servilismo. Eles tratam os outros Membros do como "diferente".

Organização: A linhagem como um todo não tem organização. São leais ao Sabá, e os membros são de outra maneira leais aos seus círculos. Os Irmãos de Sangue em batalha. Geralmente vestem-se iguais. Os membros do tratam seus manipuladores com lealdade completa, no círculo tornam-se agitados quando vêem um ao outro limite do servilismo. Eles tratam os outros Membros do Sabá com deferência silenciosa.

Refúgio: Irmãos de Sangue permanecem em qualquer refúgio que é fornecido para eles pelo Sabá. Enquanto o círculo é autorizado a permanecer junto, eles não parecem se importar muito com amenidades.

Antecedentes: A vida mortal de um Irmão de Sangue é tornar um Irmão de Sangue é cruzar o caminho do vampiro errado na noite errada. O Sabá mata o alvo, tira o cabelo do corpo, suaviza as suas características, e coloca-lo com quatro ou cinco outros, e depois disso não restará nenhum traço do homem que era.

Criação de Personagem: Irmãos de Sangue priorizam os Atributos Físicos e Talentos. Natureza e Comportamento são geralmente os mesmos, escolhas comuns são Conformista, Valentão, e Monstro. Irmãos de sangue geralmente não têm muito em termos de Antecedentes além de Geração e Mentor (seu manipulador ou criador).

Disciplinas do Clã: Fortitude, Potência, Sanguinus

Fraqueza: Irmãos de Sangue não podem abraçar. Se tentar fazê-lo, o mortal simplesmente morre.

Além disso, os Frankensteins literalmente sentem a dor um do outro. Quando um irmão de sangue sofre uma penalidade de dano, todos os membros do círculo sofrem a mesma pena para o próximo turno. Se dois irmãos de sangue são feridos, apenas a pena do maior dano se aplica. Irmãos de Sangue não sofrem continuamente essas sanções, a menos que um deles sofra um novo dano.

Estereótipos

Não Sabá: *Mate. Não obedeças.*

Sabá: *Obedeça. Não matarás.*

A Visão de Quem está de Fora

Camarilla: *Eu costumava ter uma musa. Ela foi adorável, esculpida, cabelo dourado-mel. Ela desapareceu uma noite. E então por acaso ao passar por Detroit, eu à vi na rua.* Seis *delas.*

Sabá: *Eu sei que eles são assustadores. Não pense neles como Cainitas.*

Seguidores de Set: *Por que não pensamos nisso?*

Citação: *Estranho. Matar? Assista. Assistindo. Matar? Assistindo. Matar?*

Assamite

Giovanni

Clãs Independentes

Followers of Set

Ravnos

Assamita

Os Assamitas vêm dos desolados desertos do Leste e trazem consigo miasmas de terror. Os Assamitas são conhecidos dentro da sociedade dos vampiros como um clã de assassinos sanguinários, trabalhando para quem quer que possa pagar seu preço. O preço que eles cobram por seus serviços é a vitae de outros Membros, pois para os Assamitas, a diablerie é o maior dos sacramentos.

Os Assamitas tentam evitar os assuntos da Camarilla e do Sabá, trabalhandopara um ou ambos os lados em busca de seus objetivos. Eles circulam entre cidades controladas pelas duas seitas; os outros Membros os consideram úteis para matar rivais, executar caçadas de sangue,açoitar crianças indesejáveis e para se infiltrar em bases rivais de poder. Contudo, os Assamitas raramente formam verdadeiras alianças com outros Membros, pois eles consideram asdemaiscrianças de Caím como sendo de origem inferior. Ao contrário dos outros clãs, os Assamitas não clamam ter um fundador da Terceira Geração. Eles acreditam que seu fundador era um membro da Segunda Geração, fazendo de todos os outros Cainítas, meras cópias imperfeitas deles.

Nas noites anteriores à formação da Camarilla e do Sabá, os Assamitas praticavam abertamente a diablerie, sempre em busca de uma maior proximidade com "Ele", como eles se referem ao seu místico fundador. Com o fim da Revolta Anarquista, e com o Sabá e a Camarilla se erguendo das cinzas, muitos anciões poderosos tornaram-se inquietos com os assassinos canibais que espreitavam entre suas hierarquias. Convocando os Tremere para amaldiçoar o sangue dos Assamitas, a Camarilla colocou uma coleira no clã, tornando seus membros incapazes de consumir a vitae; de outros Membros. Sem condições de combater a frente representada pela Camarilla, os Assamitas se sujeitaram a esta indignação. Os poucos que nãoaceitaram a maldição se esconderam e juntaram-se ao Sabá.

Aqueles que lidam frequentemente com os Assamitas perceberam a grande revolta que existe dentro do clã. O maior sinal disso é a recente superação da maldição de sangue lançada pelos Tremere. Livres dos grilhões místicos que impediam o clã de cometer diablerie, os Assamitas começaram novamente uma campanha de assassinatos e canibalismo. Atualmente, os Assamitas matam outros Membros sem nenhuma provocação — e, de fato sem contratos sancionados.

O clã como um todo assumiu uma postura mais violenta. Enquanto antes os Assamitas não aceitavam novos contratos contra vítimas que superavam seus assassinos, agora o clã pode perseguir estas vítimas livremente, *e* frequentemente o faz com fervor sem igual. Da mesma forma, os Assamitas não respeitam mais o antigo costume de pagar o dízimo aos seus senhores. Nestas noites de Gehenna iminente, não há lugar para Assamitas preguiçosos que descansam sobre os louros alheios.

Precisamente o quê os Assamitas desejam, contudo, é desconhecido. Certamente, os Assamitas atuam tanto na área física como na política e agentes secretos do clã foram descobertos em cidades onde os vampiros governantes se tornaram muito preguiçosos e presunçosos. Sua influência sobre cidades da índia e do Oriente Médio são muito mais fortes do que os Membros supunham anteriormente. Apesar dos Membros já terem visto os Assamitas como empregados honráveis e úteis (e relativamente impotentes), atualmente eles têm pavor do clã.

Apelido: Assassinos

Seita: Os Assamitas encaram o Sabá e a Camarilla com o mesmo desprezo. Alguns Assamitas ainda se mantêm no Sabá e outros poucos vivem isolados dentro da Camarilla.

Aparência: Os Assamitas tendem a se vestir com o estilo mais prático possível. Narizes aquilinos, cabelos negros e corpos graciosos e esbeltos são predominantes entre os membros do clã, apesar de membros Africanos possuírem características mais núbias. Recentemente, alguns Ocidentais foram introduzidos ao clã, mas eles continuam sendo uma minoria. Estes indivíduos podem ser de quase qualquer aspecto, pois são escolhidos por suas habilidades e não pela aparência. Além disso, a pele dos Assamitas se torna cada vez mais

escura conforme eles envelhecem (ao contrário dos outros vampiros, cuja pele mais fica pálida com a idade); Assamitas particularmente antigos têm a tez quase da cor do ébano.

Refugio: Muitos dos anciões do clã vivem em Alamut, a mística fortaleza do clã, localizada no alto de uma montanha em algum lugar da Turquia. Neófitos e agentes no estrangeiro normalmente selecionam locais remotos e inacessíveis para terem certeza de que não receberão visitas inesperadas.

Antecedentes: Muitos Assamitas *fida'i* (aprendizes recentemente Abraçados) são originários da Ásia Menor ou do norte da África. A maioria dos membros do clã já esteve envolvida em assassinatos, trabalhos ilegais ou atividades terroristas em alguma parte de suas vidas, apesar disso não ser tão certo na linhagem do vizir. Recentemente, o clã tem Abraçado muitos neófitos de origem Ocidental — principalmente soldados, criminosos e bandidos de rua.

Criação de Personagens: Os Assamitas favorecem os Atributos Físicos, com os Atributos Mentais perdendo por pouco. Os Assassinos dão igual preferência às Perícias e Talentos. Normalmente, às Assamitas têm Naturezas e Comportamentos semelhantes, pois o subterfúgio não é seu estilo, mas eles raramente são exatamente iguais. Entre os Antecedentes mais populares estão Mentores, Contatos e, é claro, Geração.

Disciplinas do Clã: Rapidez, Ofuscação, Quietus

Fraquezas: Devido à superação da maldição Tremere sobre o sangue, os Assamitas readquiriram o seu apreciável gosto por vitae, principalmente a de outros Membros. Tendo sido forçados a depender de poções químicas de sangue por grande parte de sua história moderna, o clã se vicia facilmente no sangue de outros vampiros. Sempre que um Assamita beber ou simplesmente experimentar do sangue de um Membro, ele precisa fazer um teste de Autocontrole (dificuldadeigualaonúmerodepontosdesangueingeridos+3). Sea jogada falhar, ele está viciado e precisará fazeroutro teste de Autocontrole da próxima vez que entrar em contato com vitae de Membros. Uma falha nesta tentativa coloca o vampiro em um frenesi sanguinário, no qual ele fará qualquer coisa fisicamente possível paratomartantosanguequantopossível.Quandoovíciodo personagem se manifestar, a necessidade de consumir sangue deve ser representada — o Clã Assamita não vê mais necessidade em esconder sua natureza vampírica.

Organização: Do alto do Ninho da Águia, em Alamut, os anciõesdoclãaindaorquestramosmovimentosdosAssassinos,mas cada vez mais os Assamitas têm sido despachados por todo o mundo, matando Membros com ou sem contratos ou sanções. Muitas das antigas "regras de compromisso" do clã — tais como a proibição de secaçar um oponente que já sobrepujou um Assamita — foram descartadas. Para aqueles de fora do clã, parece que os Assamitas estão se excedendo.

Os Assamitas se organizam em unidades similares aos bandos do Sabá, estes grupos são conhecidos como *falaqi.* Um falaqi normalmente consiste de dois ou três Membros que se infiltram em uma cidade e ali estabelecem uma posição segura. Em uma cidade, os Assamitas realizam atividades comuns a muitos dos Membros (estabelecer bases de poder, cultivar rebanhos), mas também enfraquecem seus rivais através de assassinatos seletivos; aparentemente, a Sexta Tradição não se aplica a eles.

Linhagens: Alinhagem dos vizires Assamitas se especializou no estudo da Taumaturgia e de magias do Oriente Médio. Os vizires quase nunca deixam os limites do Alamut e certamente nunca se envolvem em assassinatos. Ao invés disso, eles apuram seus conhecimentos — e consequentemente os do clã — sobre a magia do sangue. Os vizires Assamitas abandonaram a Rapidez, tendo em trocaaTaumaturgiacomoDisciplinadeclã.OsAssamitasantitribu do Sabá se diferenciam muito pouco de seus parentes independentes, sendo a submissão nominal ao Sabá sua única variante. Os Assamitas e sua antitribo se relacionam muito bem, especialmente depois que o clã quebrou a maldição dos Tremere.

Mote: *Guarde seut fôlego, fracote - ninguém ouvirá seus gritos. Agora me ajude em minha jornada de volta à graça de Haqim ...*

EM NOITES PASSADAS

Narradoresquequeiramrealizarseusjogosnasnoitesanteriores a 1998 devem ajustar o Clã Assamita conforme apresentado a seguir. Por só terem quebrado recentemente sua maldição desangue, antes de 1998 os Assamitas tinham uma fraqueza diferente. Os Assamitas precisavam pagar 10 porcento de todo osangueporelesarmazenadoscomopagamentopeloscontratosna forma de um dízimo aos seus senhores. Além disso, eles não podiam absorver a vitae de outros Membros. Se um Assamita ingerisse o sangue de um vampiro, cada ponto de sangue ingerido infligiria um nível automático de dano letal ao Assamita.

ESTEREÓTIPOS

Brujah: Apesar de termos dividido os mesmos deuses no passado, nós não temos mais nada em comum.

Seguidores de Set: Jantar com cobras é o mesmo que convidar o veneno à sua mesa.

Gangrel: Eu quase poderia desprezar o sangue destes animais se minha necessidade não fosse tão grande.

Giovanni: Deixe-os negociar com seus mortos, mas nunca permita que eles manchem o seu domínio com suas presenças degradantes.

Lasombra: Indignos de confiança e vulgares — todavia, sãoumdenossosmelhorescontratantes.

Malkavianos: Seu sangue nos leva à loucura quando toca nossos lábios. Evite-os, a não ser que já esteja corrompido pela insanidade deles.

Nosferatu: Sua aparência horrorosa esconde algo semelhante à honra e, portanto, são uns tolos.

Ravnos: Eu acho o som de seus sangramentos mais belo que suas horrorosas canções ciganas.

Toreador: A busca pela beleza é um luxo, portanto, um desperdício.

Tremere: Nós nunca mais toleraremos a indignidade de suas feitiçarias. O único bom Tremere é aquele que você mata no caminho de volta a Haqim.

Tzimisce: Me surpreende que nosso ódio mútuo pêlos Feiticeiros não faça de nós melhores companheiros. E irrelevante, contudo, pois estas relíquias não representam nada nas noites modernas.

Ventrue: Apesar de permitir que pratiquemos nossos ritos em suas cidades, foram os de Sangue Azul que planejaram nos colocarsobamaldiçãodoClãTremere.

Caitiff: Joiosemutilidadequedeveserseparadodotrigo. Raramente os poupamos, ainda que seus sangues pobres não nos façam nenhum bem duradouro.

Camarilla: Suas noites estão contadas e nós nunca esqueceremos dos grilhões que nos foram impostos por eles.

Sabá: Muito malignos e sem classe, são tão cegamente resistentesematenderavontadedeseusanciõesqueparecem adolescentes.

Os 13 clãs a seguir afirmam descender dos Antediluvianos, e são os únicos clãs reconhecidos em existência. Apesar dos Baali serem freqüentemente mencionados, detalhes dessa linhagem podem ser encontrados em Antagonistas (Capítulo Nove). Os Baali, adoradores-do-diabo, não são um clã pleno, e são tão uniformemente e imutavelmente vis que eles são recomendados apenas como personagens do Narrador. Outras linhagens existem, mas têm pouca influência ou respeito. Jogadores podem escolher qualquer um dos 13 clãs, ou podem ser um dos raros Caitiff — os sem-clã.

Assamitas

Os Cruzados trouxeram com eles muitas histórias sobre a Terra Santa, algumas delas falavam de um bando de matadores fanáticos. A palavra que os europeus criaram para esses homicidas silenciosos foi *assassinos*. Os Cainitas, contudo, já conheciam uma ameaça similar porém muito mais perigosa vinda da Arábia — os diabolistas do Clã Assamita.

Os vampiros do Ocidente haviam encontrado os Assamitas bem antes dos Cruzados. Alguns dizem que os conquistadores que partiram para o Oriente — Alexandre, por exemplo — eram peões dos Cainitas que temiam os Assamitas. Ignorando-se os rumores, os Assamitas são temidos por boas razões — eles buscam se aprimorar através do prática da Amarante.

De acordo com os ensinamentos dos Assamitas, eles devem baixar suas gerações para se tornarem mais próximos de Caim, e portanto do Paraíso. O método mais verdadeiro é, claramente, o Amarante. Assassinato era simplesmente uma parte do caminho, e eles se tornaram habilidosos por necessidade. Eles inclusive iniciaram uma prática de firmar contratos de assassinato com outros Cainitas, pagáveis em sangue. Apesar de seu código de honra exigir que eles defendam seus colegas de clã, os Assamitas não têm restrições sobre matar quaisquer vampiros estrangeiros.

Recentemente, as Cruzadas incitaram uma nova onda de atividade Assamita. Muitos dentro do clã têm visto seus rebanhos e familiares vivos sofrerem nas mãos dos invasores ocidentais, e eles têm sede de vingança. Conforme o Islão se enraíza nas terras do Oriente Médio, e as atrocidades do Ocidente se aproximam cada vez mais, os Assamitas estão agora mais preparados do que nunca para beber profusamente o vitae europeu, tendo sido ou não contratados para fazê-lo.

Alcunha: Sarracenos

Aparência: Não se sabe da existêncis de Assamitas de qualquer cultura que não seja meso-oriental — Árabes, Mouros e similares. Conseqüentemente, muitos têm as inconfundíveis características dos "Sarracenos": pele escura, feições aquilinas, cabelos e olhos negros. Ao contrário de outros Cainitas, eles não se tornam mais pálidos na morte. Ao invés disso, a pele deles vai se tornando mais escura com o passar dos anos; os Assamitas muito antigos são quase tão negros quanto o ébano.

Refúgio: Os anciões do clã vivem em Alamut, uma fortaleza escondida no topo de uma montanha em algum lugar da Ásia Menor. Os neófitos que operam na Europa escolhem os mais inacessíveis, remotos e reservados lugares como seus refúgios.

Antecedentes: O clã tende a observar potenciais neófitos antes de permitir que um Assamita crie sua progênie. Apesar da necessidade algumas vezes exigir que uma nova criança da noite seja criada rapidamente, os Assamitas preferem gastar algum tempo com o aprendizado. eles preferem treinar um novo iniciado (ou *fida'i*) durante sete anos, mas isto varia de acordo com a necessidade. A única coisa que nenhum senhor Assamita negligencia em imbuir em sua cria é a lealdade ao clã.

Criação de Personagem: Os Assamitas não Abraçam mulheres ou ocidentais, e tendem a selecionar matemáticos, poetas e cientistas com a mesma freqüência que escolhem guerreiros ou ladrões. Seus Comportamentos disfarçam suas verdadeiras Naturezas por necessidade. Quaisquer Atributos podem ser primários, mas as Perícias são geralmente as Habilidades primárias. Antecedentes populares incluem Mentor (o senhor) e Geração (freqüentemente por Amarante). Praticamente todos os Assamitas seguem o Caminho do Sangue.

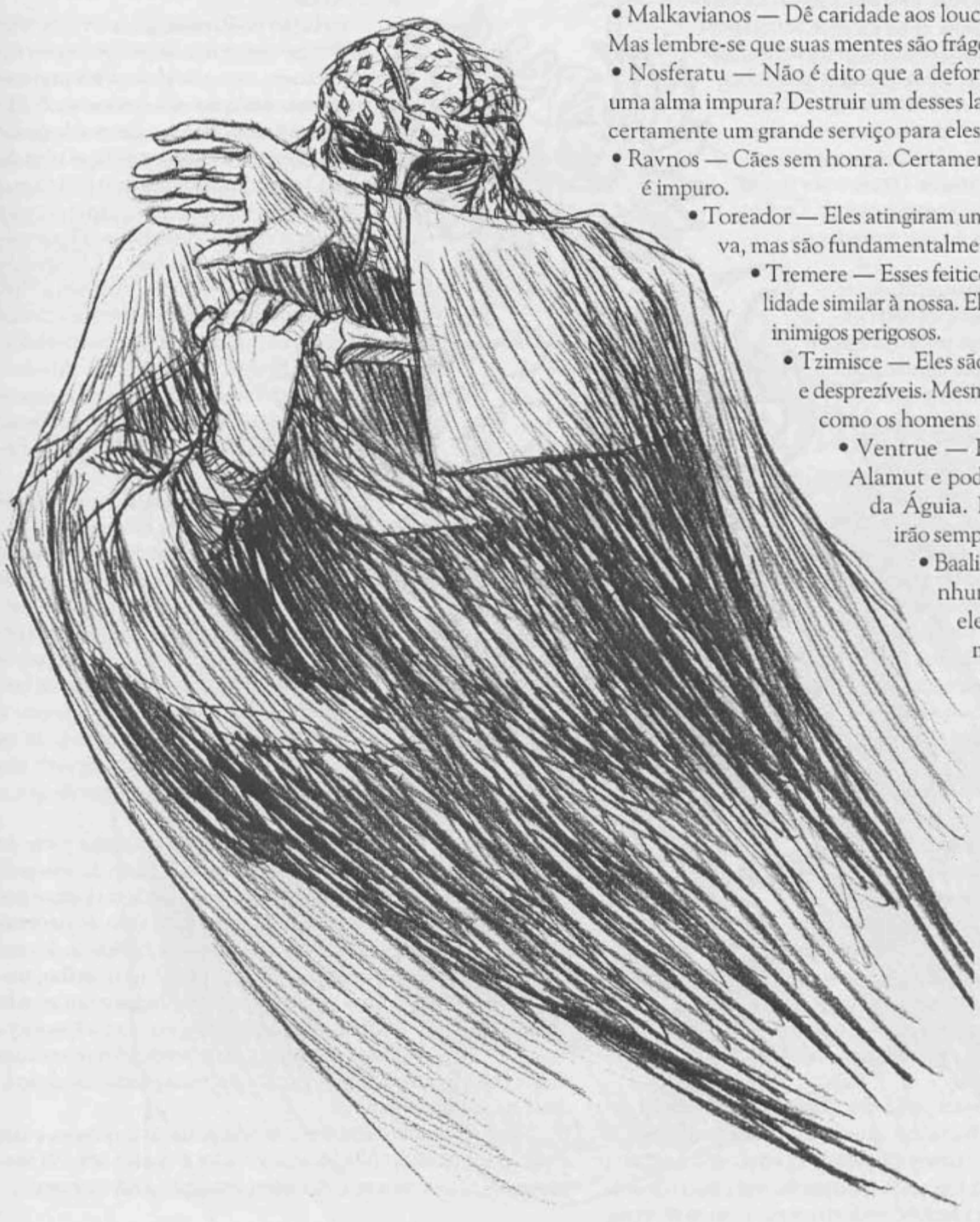
Disciplinas do Clã: Rapidez, Ofuscação, Quietus

Fraquezas: Todos os Assamitas devem doar 20 porcento do sangue que obtém a seus senhores, de acordo com a lei do clã. Além disso, as práticas dos Assamitas significam que qual-

quer ritual ou uso de Auspícios que poderia detectar um diabolista irá apontar um Assamita — mesmo que o Assamita nunca tenha sequer provado do sangue de outro vampiro.

Organização: Os Assamitas seguem uma hierarquia que culmina com o Velho da Montanha, o mestre do Clã. Os Assamitas são incrivelmente leais entre si, e o clã opera com uma eficiência assustadora. Se não fosse pela insistência do clã em auto-suficiência, alguém que prejudicasse um *fida'i* poderia muito bem sentir a fúria de um ancião Assamita.

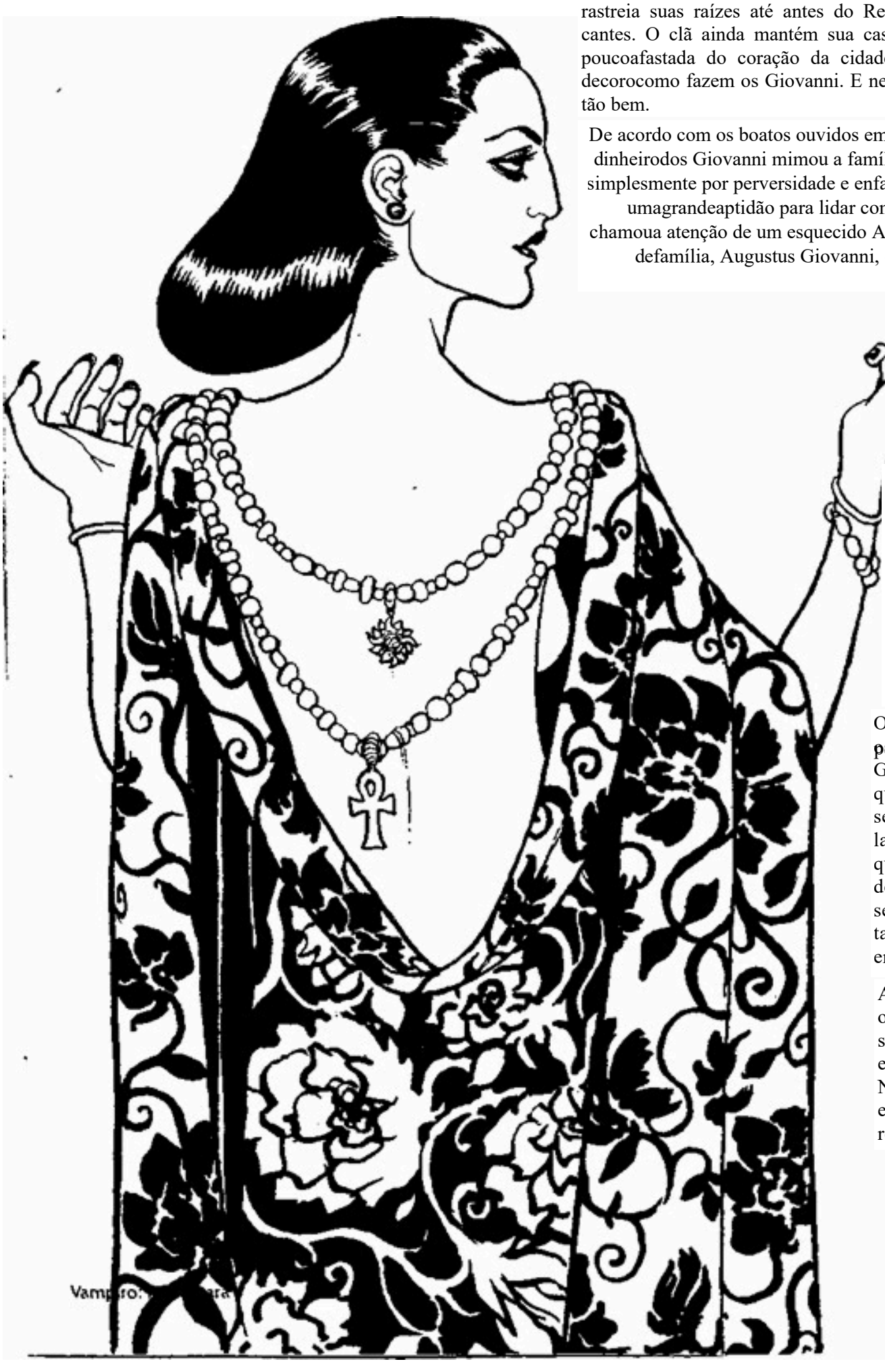
Mote: *Fique quieto e parado, meu inimigo. Não é nada menos que o Destino que dirige a minha mão, e você não sofre nenhuma desonra ao cair diante de um inimigo superior.*



Esteréotipos

- Brujah — Se eles tivessem permanecido como estudiosos e não tivessem empunhado armas, nós teríamos sido como amigos.
- Capadócios — Tais mágicas não deveriam existir. Eles desafiam Alá com suas práticas.
- Os Seguidores de Set — Eu não temo serpente alguma, nem mesmo as que caminham como homens.
- Gangrel — Não há honra em se tornar uma fera, não importa quão bem você mate.
- Lasombra — Eu vi a mão deles por detrás das Cruzadas. Eles nos devem uma dívida de sangue.
- Malkavianos — Dê caridade aos loucos, assim está escrito. Mas lembre-se que suas mentes são frágeis e descontroladas.
- Nosferatu — Não é dito que a deformidade é a marca de uma alma impura? Destruir um desses lamentáveis horrores é certamente um grande serviço para eles.
- Ravnos — Cães sem honra. Certamente até o sangue deles é impuro.
- Toreador — Eles atingiram uma iluminação primitiva, mas são fundamentalmente fracos.
- Tremere — Esses feiticeiros têm uma mentalidade similar à nossa. Eles são peões úteis — e inimigos perigosos.
- Tzimisce — Eles são pervertidos, egoístas e desprezíveis. Mesmo os Gangrel são mais como os homens do que eles.
- Ventrue — Eles ouviram falar de Alamut e poderiam sitiar o Ninho da Águia. E vergonhosamente, irão sempre falhar.
- Baali — Nós não temos nenhum ódio em relação a eles e não os consideramos assustadores. Mas os filhos de Shaitan não devem jamais atingir seu objetivo.

Giovanni



OsGiovanni são respeitosos, gentis e bem-educados. Podres de ricos, o Clã Giovanni rastreia suas raízes até antes do Renascimento, em uma família de príncipes mercantes. O clã ainda mantém sua casa original em Veneza, em uma *loggía* milenar poucoafastada do coração da cidade. Nenhum outro clã exibe tanta humildade e decorocomo fazem os Giovanni. E nenhum outro clã esconde seus blasfemos segredos tão bem.

De acordo com os boatos ouvidos em palestras da Camarilla e discussões do Sabá, o dinheirodos Giovanni mimou a família e os Venezianos se voltaram a necromancla simplesmente por perversidade e enfado. Surpreendentemente, a família demonstrou umagrandeaptidão para lidar com os mortos e a descoberta desta habilidade chamoua atenção de um esquecido Antediluviano. O vampiro Abraçou o cabeça defamília, Augustus Giovanni, e o levou ao mundo dos Amaldiçoados. Este Antediluviano emparticular, dizemaslendas, tinha um profundo interessepelamorte e o Abraço de Giovanni e sua família tinhacomoobjetivo levar adiante os conhecimentos do vampiro sobre o que se escondiaalém da parede da mortalidade.

OplanodoAntigofuncionou muito bem, ainda quede forma diferente da que ele esperava.Augustus, um cruel e mercenário mercador,viu a oportunidade de tomar o poder de seu frágilsenhor, e o fez, caçando e matandonão sóoAntediluviano, mas também, todos os seus descendentes. Depois de tomaro sanguedo Antigo, Augustus se tornou ummembro da Terceira Geração e fundou seu próprioclã,o Giovanni.

Os outros vampirosreagiramcom horror e, portum século, os "Cruéis Membros" Giovanniforam perseguidos e destruídos onde querque fossem. Finalmente, os Giovanni se sentaramcomarecém-formada Camarilla e selaram uma tréguamútua. Esta trégua garantiu queos Giovanninão participariam da Jyhad e deixariam queosoutros vampiros continuassem seusafazeres. Os Giovanni concordaram, evitando assimo genocídio que certamente teriam enfrentado.

Aproveitando da faltade envolvimento que os outrosvampiros têm com eles, os Giovanni silenciosamente continuam a acumular riquezas epoder,sempre praticando sua Disciplina de Necromancia.Poucos acreditam que eles estejam envolvidosembuscas práticas ou altruístas e um recentemovimento global dos

Giovanni tem preocupado muitos Membros. Com todo aquele dinheiro e almas armazenadas, deve haver algo no horizonte; um vento maligno sopra em Veneza.

Os Membros do clã Giovanni também são membros da família Giovanni e aqueles que não são Abraçados frequentemente cumprem suas funções de membro como carniçais. Esta ligação familiar — os membros do clã são duplamente ligados pelo sangue — assegurauma lealdade completa por parte dos Giovanni. Apesar de estarem principalmente concentrados na Europa, recentemente os Giovanni vêm se expandindo no mercado mundial, e o clã parece estar mais engenhoso nas noites recentes.

Apelido: Necromantes

Aparência: Os vampiros Giovanni normalmente mantêm um ar apresentável e respeitável. A maioria dos Giovanni, por serem da parte italiana do clã, possuem características europeias, como aparência morena, cabelos negros e estatura sólida. Os Giovanni tendem a se vestir bem, mas formalmente, preferindo trajes ricos e sutis a exibições ostentosas.

Refúgio: Os Giovanni preferem refúgios apropriados à sua riqueza. Mansões, casas palacianas e apartamentos bem mobiliados são bastante apropriados aos Giovanni, apesar de serem incomuns os Necromantes que não mantêm um esgoto ou cemitério como refúgio de reserva. Alguns Giovanni se envolvem em estruturas médicas de poder, fazendo seus refúgios em hospitais, ondeexistem vários disfarces e o precioso sangue pode ser tomado à vontade.

Antecedentes: A maioria dos Giovanni são parte da hierarquiada família Veneziana que gastaram boa parte de suas vidas mortais como carniçais a serviço de algum outro membro da família. Por serem tão ligados, a rivalidade e a traição são comuns entre o clã, àmedida em que cada membro tenta afirmar sua superioridade sobre osoutros. Mesmo tendo um grupo tão limitado do qual se escolher novos Membros, eles são incrivelmente versáteis e podem Abraçar qualquer indivíduo que se mostre proeminente, mas apenas depois de um "período de teste" como carniçal, conhecido como o BeijoFalso.

Criação de Personagem: Os Giovanni normalmente possuem talentos profissionais, os que forem mais adequados para consolidar os empreendimentos do clã. Suas Naturezas e Comportamentos tendem aoastuto e egoísta, apesar da perversidade infeccionar a incestuosa família e muitos serem pouco convencionais. Os Atributos Mentais e os Conhecimentos são primários e os Antecedentes são altamente valorizados. Quase todos os Giovanni possuem um nível de Recursos confortável e muitos cultivam Lacaios, Contatos e Influência.

Disciplinas do Clã: Dominação, Necromancia, Potência

Fraquezas: OBeijo dos Giovanni causa uma dor excruciante aos mortais que o recebem. Na verdade, a mordida de um Giovanni normalmente mata a vítima mortal de choque antes que a pobre alma tenha uma chance de morrer pela perda de sangue. Os Necromantes causam duas vezes mais dano aos mortais que sofrem seus Beijos (e apenas mortais) do que o causado por qualquer outro vampiro. Portanto, se o Giovanni em questão tomar um ponto de sangue de uma fonte mortal, a fonte sofrerá dois pontos de dano de vitalidade. Sendo assim, os vampiros Giovanni muitas vezes se alimentam de cadáveres ou por outros meios, como bancos de sangue de hospitais.

Organização: Os afazeres do clã Giovanni são tratados em Veneza, em uma grande *loggia* conhecida como o Mausoléu. Como era de se esperar, num clã que possui uma estrutura familiar, incestos, necrofilia, bajulação, adoração de antepassados e culpas cuidadosamente cultivadas compõem os traços desta família; quando a maioria dos Membros Giovanni é Abraçado, eles já viram o suficiente para se acostumarem com as excentricidades da existência como mortos-vivos. A não intervenção do clã na Jyhad permite que seus membros se concentrem em seus próprios objetivos e aperfeiçoem seus talentos. Antigamente, a Necromancia era um ponto de foco direto sobre o clã, apesar de ninguém de fora do clã tê-lo visto nos últimos 400 anos.

Linhagens: Os Giovanni não possuem anti-tribo — eles são todos leais à família como um todo, se não a membros individuais. Contudo, o clã já colocou várias outras famílias sob seu "apreço". Isso inclui os Pisanob (bruxas da América do Sul e Central), os Dunsirn (banqueiros escoceses que praticam o canibalismo), os Milliners (uma família proeminente da Nova Inglaterra,datada da virada do século 20) e um grande número de famílias menores. Nem todos os Giovanni possuem o sobrenome Giovanni.

Mote: *Quetalusarum tom diferenteao falarcomigo.Afinal, para os Giovanni, você vale tanto morto quanto morto-vivo.*

ESTEREÓTIPOS

Assamitas: Sua recente mudança de atitude me deixou nervoso.

Brujah: Tanto barulho e ainda assim, tão pouca ordem.

Seguidores de Set: Apesar de provenientes da terra dos mortos, existe pouco que possamos aprender com eles sem nossujarmos durante o processo.

Gangrel: Atualmente esquecidos; nossos caminhos raramente se cruzam.

Lasombra: Eles vão te apunhalar pelas costas, mas isso é porque eles sabem como os Membros jogam seus jogos.

Malkavianos: A iluminação que oferecem raramente vale a tormentosa companhia que eles oferecem; eu imagino se a "loucura" não é simplesmente um fingimento para baixar a guarda de seus inimigos.

Nosferatu: Este frustrado clã tem se provado um perigoso adepto da revelação de segredos. Não faça inimigos entre eles ou você poderá se tornar o alvo de suas atenções.

Ravnos: Nenhum bem pode vir de Membros que reivindicam a mentira como sua senhora.

Toreador: Apesar de fracos e impotentes, os Toreador controlam vantagens interessantes.

Tremere: Escorregadios como enguias, os Tremere são culpados do mesmo crime que nós, contudo, eles se sujam na mesma política que os amaldiçoa.

Tzimisce: Um mal enigmático, ou obsoleto.

Ventrue: Eles gastam muito tempo cultivando sua imagem de mártires para se envolverem em algo que realmente importa; falta-lhes um direcionamento.

Caitiff: Inconsequentes e de linhagem pobre; eles são mais mosquitos do que vampiros.

Camarilla: Grande, tola e previsível. Como o governo americano.

Sabá: Menores, mais tolos e menos previsíveis. Como o governo italiano.

Capadócios

Conhecidos entre os Cainitas por milênios como o "Clã da Morte", os Capadócios são evitados até por seus irmãos devido a seus interesses macabros. O próprio Cappadocius era em vida um sacerdote iconoclasta, e após sua Gênese, continuou sua busca pelos segredos da vida, morte e o que está além. Suas crianças têm continuado sua pesquisa e através de seus esforços os Cainitas têm aprendido muito sobre a natureza de sua existência. Contudo, a natureza sigilosa do clã tem feito com que aqueles que os respeitam sejam tantos quanto os que os temem.

Na sociedade vampírica, os Capadócios freqüentemente preenchem o papel de conselheiros dos príncipes. Eles são respeitados por seu discernimento e sabedoria, e gozam de grande confiança devido à sua falta de interesse pelo poder mundano. Devido a isso, os Ventrue e os Capadócios formaram um aliança não-oficial, onde os primeiros providenciam um lugar seguro para se conduzir experiências em troca de conselhos dos últimos. Seu centro de poder fica na Turquia, onde eles têm acesso a locais remotos para pesquisa assim como a centros de aprendizado.

O clã recentemente Abraçou uma pequena cabala de necromantes para aprofundar seus estudos. Estes novos vampiros estão atualmente desenvolvendo uma Disciplina própria, apesar do estudo ainda estar longe de estar acabado. É a esperança dos Capadócios que o conhecimento compartilhado vá ajudá-los a quebrar as últimas barreiras, revelando as verdades que eles têm buscado por milênios.

Alcunha: Ladrões de sepulturas

Aparência: A maioria dos Capadócios passa suas noites engajados em estudos sobre a morte, então não é surpreendente que muitos deles usem as roupas de estudiosos e monges. Longos mantos negros, de corte simples e sem adornos, são os mais comuns, contudo alguns também usam máscaras esculpidas e pintadas, feitas para se parecerem com caveiras.

Refúgio: Os membros do Clã da Morte freqüentemente escolhem tumbas e ossários, ou as catacumbas abaixo das catedrais ou monastérios, onde mais uma figura em mantos dificilmente chamaria atenção. Eles se cercam com lembretes da mortalidade, freqüentemente na forma de macabras peças de arte.

Antecedentes: Os Capadócios selecionam neófitos dentre os sábios e os sacerdotes, mas ocasionalmente um carrasco, violador de sepulturas, ladrão ou Cruzado é escolhido para a Gênese. Um amor pelo conhecimento e uma curiosidade insaciável são da maior importância para que o neófito seja capaz de prosseguir com a pesquisa do clã.

Criação de Personagem: Os Capadócios são em sua maior parte pessoas cultas e de inclinação filosófica, incluindo muitos de conceito Erudito e Visionário. Os Atributos mentais são sempre primários e os Conhecimentos tendem a predominar sobre os Talentos e as Perícias. Apesar da habilidade de contribuir para o conhecimento do clã sobre a morte ser de máxima importância, isso não quer dizer que todo Ladrão-de-Sepultura é um fracote. Muitos preferem o Caminho do Paraíso.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Fortitude e Mortis

Fraquezas: Não importa quanto sangue um Capadócio beba, sua pele irá sempre permanecer pálida e fria como a de um corpo exangue. Por causa dessa aparência mortiça, a dificuldade para qualquer teste Social é aumentada em um, e eles são mais facilmente identificados como vampiros.

Nota: Se você está usando o sistema opcional de Méritos e Falhas, os Capadócios não podem adquirir o Mérito *Rubor Sangüíneo*.

Organização: Os Capadócios são muito solitários e se encontram sem muita freqüência apenas para trocar conhecimentos. A cada inverno, todos os membros do clã que podem viajam para um monastério abandonado, onde eles realizam rituais secretos sob o solstício de inverno.

Mote: *No fim, nós todos iremos terminar como pó — sim, mesmo você, meu irmão. Mas você é realmente tolo o bastante para achar que isso será o fim da existência?*

Estereótipos

- Assamitas — Matadores que não têm nenhuma apreciação pelo ato sagrado que realizam vez após vez.
- Brujah — Eles afirmam lutar por aquilo em que acreditam, mas raramente há alguma profundidade espiritual em suas cruzadas.
- Os Seguidores de Set — Corromper a alma de outro é certamente o maior crime imaginável. Apesar de se julgarem os mestres da decadência espiritual, eles sabem pouco sobre as conseqüências de suas ações.
- Gangrel — Em sua tentativa de reconciliar homem e fera, eles deixaram suas naturezas mais elevadas para trás.
- Lasombra — Com toda sua conversa sobre as trevas, eles se esquecem que sem luz, não pode haver sombra.
- Malkavianos — Olhar nos reinos dos espíritos como eles fazem requer verdadeira sabedoria e autoconhecimento. Enquanto os outros os menosprezam como tolos e loucos, nós conhecemos a sabedoria por detrás de seus olhos.
- Nosferatu — Sempre se escondendo, sempre com medo de permitir que as pessoas os vejam pelo que eles são. Que tipo de pagamento esta farsa constante exige de suas almas.
- Ravnos — Vagabundos e mendigos que rebaixam o nome *vampyr* com seus jogos infantis.
- Toreador — Sua busca por entender o eterno através da arte é admirável, mas até que eles aprendam além do mundo temporal, estarão condenados a falhar.
- Tremere — Usurpadores que buscam um poder que eles não podem ter esperanças de entender. Um pouco de conhecimento sobre as artes ocultas pode ser uma coisa realmente perigosa, como eles sem dúvida aprenderão com o tempo.
- Tzimisce — Maestria sobre a carne é admirável; se eles apenas pudessem ver além disso...
- Ventrue — Seu reino é o temporal, o efêmero mundo do poder mortal. Aliados admiráveis, eles atingiram a quase maestria de tudo o que eles escolheram como seus objetivos.
- Baali — Tolos. Se eles verdadeiramente entendessem o significado da eternidade além da morte, não falariam dela tão levianamente.

LAMIAS

A primeira Lamia era filha de Lilith. Segundo as lendas desta linhagem, Lilith ficou grávida de Adão num impulso colérico depois que ela se negou a servi-lo. Muitas Lamias zombam desta afirmação, argumentando que Lilith não se entregaria jamais a Adão. "Lamia" se converteu em titulo da Alta Sacerdotisa da Mãe Sombria Lilith. Trata-se de uma posição herdada, transmitida de mãe para filha durante gerações. Cada Lamia venera a memória da Mãe Sombria realizando violentos rituais e matanças. Todos os membros da linhagem reuniam jovens valiosas que logo eram instruídas nos segredos e doutrinas dos rituais e da guerra. O culto permanecia envolto em mistério.

Uma noite, Lázaro do Clã Capadocios, encontrou um templo clandestino em que a Lamia realizava seus horrendos rituais. Como que movido pela erudição e fervor, ele decidiu transforma-la em sua Cria.

A agrediu e abraçou-a a força. Lamia sofreu terríveis visões enquanto retornava da morte. A Mãe Sombria falou com uma voz tão antiga quanto o vento, ordenando-a que se preparasse para sua futura ressurreição. "Eu sou a Morte", disse com sua voz aveludada, "e seu novo Senhor será a chave para o meu regresso ao mundo. Proteja-o e assegure-se de que seus estudos sejam frutíferos".

Quando Lamia completou a sua transição para a não-vida, Lázaro lhe disse que deveria unir-se aos Capadocios no estudo e contemplação da morte. Sorriu secretamente e sussurrou em seu ouvido. Ele tremeu e a abandonou, é claro, fugindo de sua própria Cria. Ninguém sabe ao certo o que ela disse a Lázaro neste dia, mas seus descendentes têm muitas teorias. Alguns dizem que ela lhe falou uma pequena fração da revelação que Lilith a havia dado naquela noite. Outros contam que o mostrou a sua posição como peão da Mãe Sombria em algum termo irrefutável, o que fez que Lázaro desse conta de quão pequeno era em relação ao esquema do universo.

Lamia encontrou-se com os Capadocios e com Japheth, Cria de Cappadocius, que a iniciou no Clã da Morte. Desde então, a linhagem permaneceu perto deles. As Lamia compartilham da sede de conhecimento dos Capadocios, ainda que prefiram buscar esta sabedoria nos reinos das sensações do que em livros velhos e empoeirados. Compartilham também a sua reverencia e fascínio pela morte, ainda que ainda que gostem de regozijar-se nela ao invés de estuda-la friamente. Descobriram que o vampirismo era uma evolução natural do ser humano e uma dádiva de sua Mãe Sombria. Adaptou-se com facilidade a sua nova inclinação de predadores, que não era tão diferentes a suas antigas tendências.

O culto das Lamia concedeu sempre certa importância as artes da violência e da guerra, de forma que a transição

JOGAR COM AS LAMIA

Como Npc´s: Todas as tramas que envolvam os Capadocios, Lilith, a religião em contato com o vampirismo ou as origens dos vampiros poderiam incluir as personagens Lamia. Possuem uma visão muito diferente sobre a sua condição e a teoria que elas tem para se manterem próximos aos Capadocios as distancia do resto dos Ladrões de Sepulturas. Se quiser relatar uma historia épica sobre as origens e propósitos dos Cainitas, as Lamia darão um suporte interessante. Além disso, são antagonistas de combate formidáveis.

Como personagem dos jogadores: As Lamia são escassas e muito devotas a sua causa, precisando de uma razão muito forte para se aventurar com vampiros não Capadocios durante certo tempo. Existem pouquíssimas circunstancias em que uma Lamia possa se envolver em tarefas de vampiros não Capadocios. Mas, porém, essas possibilidades remotas ocorrem. Por exemplo: o culto a Lilith pode acreditar que um membro de um grupo precise de sua proteção, apesar dele não ser do Clã da Morte. Ou a Lamia pode dever a sua não-vida a um dos personagens. Ou quem sabe uma visão da Mãe Sombria deu a entender que uma delas deve se unir ao grupo por alguma razão. Todos esses motivos poderiam deixar a trama mais interessante.

ESTEREOTIPOS

Os altos Clãs: Somente os Capadocios possuem as aptidões para governar os Cainitas, mas entendemos as suas razoes para não serem alvos tão óbvios.

Os baixos Clãs: O mundo seria um lugar infinitamente melhor se os Clãs menores compreendessem que o seu propósito maior é o de servir a Mãe Sombria.

Giovanni: Estes Neófitos bastardos não merecem sequer lamber os pés dos Capadocios. Tenha os olhos bem abertos quando tratar com eles; não deve confiar neles nem por um momento.

Capadocios: Os Capadocios tem sido abençoados pela mãe Sombria, ainda que não tenham percebido. Proteja-os custe o que custar, pois são a chave do eventual ressurgimento de Lilith.

Ventrue: Bastardos arrogantes, esses Príncipes proibiram nossa entrada em seus domínios e nos impedem de realizar nossas tarefas. Não permitiremos que nos afaste delas.

de simples culto a defensoras do Clã Capadocios foi somente um pequeno passo. Acreditam que, sem saber, o alto Clã serve a sua Mãe Sombria e se sentem felizes em proteger a sua posição. Sua exaltação aos princípios femininos incomoda a muitos Cainitas, o que as obriga a silenciar a sua lealdade a Lilith, ainda que a mantenha em segredo. Algumas agravam este problema estendendo seus Evangelhos sob o disfarce de cultos devotos a Maria. Apesar de seu numero escasso, as Lamia estão muito unidas e são fielmente leais à visão que mantém sobre os planos que a Mãe Sombria tem para elas e os Capadocios. Seu status de servas e guardiãs de um dos Clãs maiores trás duvida aos Cainitas sobre como devem trata-las, especialmente dada sua reputação sangrenta e entusiasta. A menos que as Lamia recebam um respeito que é negado as demais linhagens e Clãs menores, e apesar de que isso derive somente da cautela e do respeito dos Capadocios, as coloca em uma espécie de classe media. De acordo com a lenda Cainita, Caim roubou os poderes de Lilith ao beber a força de seu sangue depois que ela se negara a ensinar-lhe sua magia. As maiorias das Lamia se negam a acreditar nisso e argumentam que Lilith ensinou a Caim uns poucos poderes. Dizem que a lenda da usurpação surgiu como conseqüência da incapacidade dos Cainitas para reconhecer que seus poderes lhes foram concedidos por uma mulher e que Caim era um subordinado de Lilith.

Alcunha: Górgonas, Bruxas.

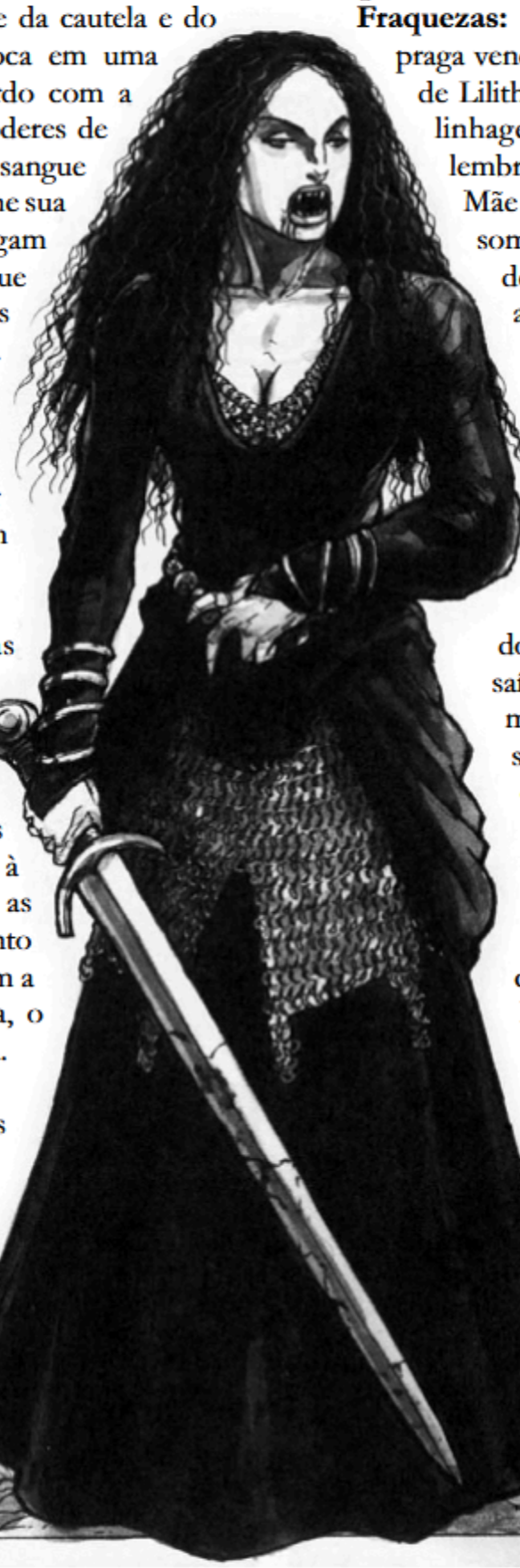
Aparência: Grande parte das primeiras Lamia é de origem semita ou mediterrânea; têm-se abraçado umas poucas européias ultimamente. Estas mulheres preferem as túnicas negras que se assemelham à indumentária religiosa; a ironia as fascina. Não são tão pálidas quanto seus parentes Capadocios, e tendem a possuir certa altura e musculatura, o que as confere uma beleza selvagem.

Refugio e presa: as Lamia preferem a solidão de seus refúgios porque as ajuda a refletir sobre os enigmas da Mãe Sombria. As tumbas e os sarcófagos são os preferidos, assim como os conventos. Alimenta-se dos mortos recentemente para não espalhar seu contagio e ao mesmo tempo mais próximas da morte; quando é possível, optam pelo gênero feminino.

Abraço: a linhagem de sangue é jovem e não se reproduz com grande velocidade; as Lamia se esforçam para achar membros valiosos que aumentem a congregação de seus cultos. A maioria das discípulas são mulheres, mas também tem escolhido alguns homens nos últimos anos. Gostam de abraçar as pessoas na beira do suicídio ou que tenham cometido algum assassinato recentemente.

Criação de personagem: Incluindo aquelas Lamia envolvidas, sobre tudo, em assuntos litúrgicos, tendem a possuir os atributos físicos primários: seus rituais são violentos e intensos. Cada Lamia conta com no mínimo uma habilidade relacionada ao combate. A maioria segue o Caminho da Humanidade, mas, em geral, todos os caminhos importantes têm sua representante Lamia.

Disciplinas: Mortis, Potência e Fortitude.



Fraquezas: As Lamia carregam consigo uma praga venenosa a qual a chamam de "Semente de Lilith". A maior parte dos membros da linhagem acredita que isso seja uma lembrança do controle total exercido pela Mãe Sombria sobre todos eles e que eles somente sobrevivem porque Ela assim deseja. Qualquer pessoa que sirva de alimento a uma Lamia terá que realizar um teste de vigor (dificuldade 6 para as mulheres de 8 para os homens). Se falhar, a vitima contrai uma Peste Negra parecida com a varíola que acaba sendo fatal ao final de alguns dias. Todos os vampiros que consumirem o seu sangue tornam-se portadores da doença até que a vitae Lamia tenha saído totalmente de seus corpos. A maioria dos Príncipes, conscientes da semente de Lilith, tenta proibir-lhes a entrada em seus domínios ou limitam-nas as áreas dos leprosos.

Organização: O culto Lamia é hierárquico. A maioria dos componentes são de mulheres, e como acreditam estar mais próximas a Lilith, ocupam os postos mais elevados do sacerdócio. Quase todas permanecem juntas a seus Senhores por pelo menos uma década antes de tornar-se independente. As Lamia servem zelosamente aos Capadocios, obedecendo ao desejo de Lilith.

Mote: *A Mãe Sombria guarda um lugar especial para ti, pequenino. Venha, pegue a minha mão...*

Lamia

O Lamia foi uma linhagem de Cainitas dedicados à defesa do Clã Capadócio. A fundadora da linhagem, Lamia, afirmou ser filha de Lilith, a primeira mulher de Adão. Segundo a lenda, um Capadócio ancião chamado Lázaro a encontrou desempenhando os ritos sagrados de Lilith, a Mãe das Trevas. Impressionado com sua habilidade e, talvez, tomado por sua beleza violenta, ele a abraçou. Enquanto ela morria e a Mudança a tomava, Lilith deu-lhe uma visão, uma compreensão profunda de seu futuro e dos Capadócios. Quando se recuperou, ela sussurrou algo para Lázaro, e o ancião Capadócio fugiu de terror.

Lamia fez encontrar seu caminho de volta para o Clã, então, sua linhagem tornou-se guardiã dos Capadócios. Eles nunca foram muito numerosos, mas Profanadores importantes muitas vezes tinham pelo menos um pé Górgona ao seu lado. O Lamia aprendeu a se alimentar com moderação, já que sua mordida transmitia doença, e desenvolveu sua própria trilha de Necromancia com base nos quatro humores. Ao longo dos séculos, tornaram-se um importante recurso para os Capadócios. E, no entanto, por trás de sua lealdade talvez tenha sido a uma maior dedicação à Mãe Negra e as visões da sua fundadora.

A Revelação da Mãe Sombria parece ter levado a linha para a tragédia, no entanto. Lamia morreu defendendo os Capadócios quando Giovanni incluindo o Clã. Augustus Giovanni assassinou Lamia e depois veio a diablerie de Cappadocius, o último membro conhecido da linhagem foi destruído em 1718, como parte de uma caçada de sangue Camarilla.

Apelido: Górgonas

Seita: A Lamia estavam em algum lugar entre os Altos e Baixos Clãs. Eles não eram um Clã, mas foram considerados parte do Clã Capadócio no entendimento da maioria dos Cainitas. Outros Cainitas, no entanto, os trataram respeitosamente como funcionários ou soldados, respeito tanto às suas competências como aos seus patronos.

Aparência: O Lamia não compartilha a palidez dos Capadócios. Muitos deles eram de origem mediterrânea ou semita, embora como os Capadócios viajaram por toda a Europa com guarda-costas Górgonas, outras nacionalidades foram adicionadas na linhagem. A linhagem foi predominantemente feminina, mas não era incomum para a Lamia se vestir como homens (geralmente armados e blindados).

Refúgio: O Lamia compartilha o refúgio com seus patronos Capadócios. Quando fazem seu próprio, muitas vezes escolhem criptas e sarcófagos, preferin-

do ficar sozinhos entre os mortos (se alimentar de mortos recentes também minimizou a chance de começar um surto de peste).

Antecedentes: Desde o Abraço de Lamia são quase exclusivamente mulheres, raramente tiveram a chance de abraçar guerreiros treinados. Em vez disso, as Górgonas, muitas vezes escolhem mulheres que tiveram alguma experiência com a morte. Mulheres que tentaram suicídio ou que cometeram um assassinato recente, eram escolhas comuns. Da mesma forma, as mulheres com um interesse acentuado em magia negra ou atividades acadêmicas, em geral, eram candidatas ao Abraço Lamia. A formação em combate poderia vir após o dom da imortalidade.

Criação de Personagem: Todos Lamia obtiveram algum treinamento de combate, geralmente a partir de seus senhores. Atributos Físicos ou Mentais podem ser primários, como Perícias. Lamia também tendem a ter alguma familiaridade com o Ocultismo, tanto dos ritos ensinados a elas por sua própria linhagem e também simplesmente pela proximidade com os capadócios.

Disciplinas: Fortitude, Necromancia Potência,

Fraqueza: A Lamia transmite a "Semente de Lilith", uma doença debilitante disseminada pela sua mordida. Qualquer um que servir de alimento para um Lamia é obrigado a fazer um teste de Vigor (dificuldade 6 para mulheres, 8 para os homens). Se o teste falhar, a vítima contraiu uma Praga Negra como varíola, que é fatal dentro de alguns dias. Qualquer vampiro que tenha consumido o sangue Lamia torna-se um portador da doença até que toda a vitae Lamia tenha sido purgada do seu corpo.

Organização: A relação senhor-criança Lamia era muito forte, como a maioria Lamia tinha de permanecer com os seus senhores durante pelo menos um ano para atingir a habilidade de combate necessária para ser usual. Lamia manteve a liderança da linhagem até sua destruição, mas o fim mais importante e primordial dessa filha era servir os Capadócios.

Estereótipos

Altos Clãs: *Companheiros nossos mestres não podem ser confiáveis. Me curvo, mas com uma mão em sua lâmina.*

Baixos Clãs: *Seus humores são mais puros. Às vezes, puro demais.*

A Visão de Quem está de Fora

Altos Clãs: *Os Profanadores têm a sua própria classe de guarda-costas. Hmm. É triste que eles precisem.*

Clãs baixos: *Alguma coisa está terrivelmente errada com essas portadoras de praga.*

Citação: *Aproxime-se do Príncipe quando eu convidá-lo, ou perde suas mãos.*

LAMIAE

This is not a place, nor a time for debate. This is a time where you leave, and you abandon your petty quest. If you persist and march on, you will not die a hero's death. You'll beg. You'll pray. You'll receive no answer.

Ages ago, Lazarus, the wandering childe of Cappadocius, discovered a cult of mortals in Egypt who worshipped a woman named Lamia. Lamia was a powerful sorceress who claimed direct descent from the Dark Mother, Lilith. Fascinated by her knowledge, awed by her power, and perhaps even entranced by her beauty, Lazarus Embraced Lamia upon the altar of her temple.

The legend becomes murky here. Rumors persist that, after her Embrace, Lamia gently beckoned Lazarus over and whispered a few words into his ear. Upon hearing them, Lazarus fled the temple. Regardless of what transpired between them before her Embrace, Lazarus has gone into hiding since that day, and his maggot-white skin turns paler still when he hears the name of Lamia.

Lazarus is not the only Cainite to fear the Lilin; they are renowned for their martial prowess and mental discipline. The place of the Lamiae among the Cainites is complex. They do not seek out mortal power or influence, nor do they care for the petty rivalries and factionalism of the Jyhad. They rather prize learning and knowledge, specifically of the occult. Their studies make them well-matched with their Cappadocian clanmates, though they are more likely to learn through ritual, direct experience, and meditation than by a more scholarly approach. It is not uncommon for a Lamia to live as an itinerant scholar or duelist, traveling between domains and only returning home to impart the wisdom earned on her travels to her flock.

Appearance: The Lamiae do not possess the corpse-like pallor of the other Cappadocians. Older Lamiae are generally descended from the people of Egypt and the Holy Land, and are thus as diverse as its peoples. Copts, Arabs, Jews, Kurds, Turks, Nubians, Berbers, Phoenicians, Greeks, and Romans alike are found in the elder generations. Younger generations tend to also include some members from Western and Northern Europe, but they're comparatively rare.

When not in a ritual space, most Lamiae dress in armor or practical clothing that allows them to move quickly and freely. For women, this often means affecting masculine dress.

Haven: In general, the Lilin take their havens in remote areas mortals are reluctant to visit. Crypts, graveyards, shrines, and abandoned plague-villages are ideal locations for a Lamia to rest. Lamiae who are closely aligned with a local cult will often make their havens in the ritual space of the temple, if one exists.

Background: It is commonly assumed that the Lamiae Embrace women almost exclusively. This is incorrect. Like their female counterparts, male Lamiae are typically Embraced because they are mortal cultists, magicians, or scholars. They must, however, recognize and venerate the feminine aspects of the divine, and consider women to be – at the very least – equal to men. The clan attracts members who find themselves stifled or persecuted under patriarchal norms. Although our modern concepts of gay men, lesbians, transgender persons, or bisexuals do not exist as such in the Dark Medieval, Cainites who might be considered as such by modern eyes are frequently encountered among the Lilin.

Character Creation: Nearly all Lamiae are trained in combat, though many receive this training after the Embrace. Survival, martial prowess, and Stamina are highly valued by the group. Knowledges, particularly involving the occult, are similarly valued.

Though they may have mortals as followers or magi as allies, the Lamiae seldom have Backgrounds that relate to status in Cainite courts outside of their own clan. Even by Cainite standards, the Lamiae who deign to swear fealty to a Prince seldom seem to take their oaths particularly seriously. It is currently fashionable among Cainites for a Prince to keep a Lamia as an enforcer.

Sobriquets: Gorgons, Lilin

Clan Disciplines: Fortitude, Necromancy, Potence. The Lamiae have developed their own branch of necromancy, the Path of the Twilight Garden, which they guard carefully and only teach to those who have come to venerate the Dark Mother.

Weakness: The Lamiae are not touched by death in the way that the Cappadocians are. No, the Lilin say, they are blessed by that great and terrible Mother that lies beyond death. Her merciless and terrible love brings ruin to those who are weak enough to not withstand it.

The bite of the Lamiae brings the Seed of Lilith, a wasting plague that rots away the members of a still-living body until eventually killing mortal victims. The plague causes one lethal damage per night (with a nightly Stamina roll, difficulty 7 to resist) for a fortnight. Any Cainite that consumes Lamia blood will also be carriers of the disease until all Lamia blood is purged from their bodies.

Organization: The Lamiae are organized in small cults throughout Europe, North Africa, and the Holy Land. They will typically be found wherever the feminine divine is worshipped; many shrines to Mary have a cult of Lilith hidden behind them. These groups are typically secretive, tight-knit cells composed of less than a dozen Lilin and their mortal worshippers. It is not uncommon for childe and sire to stay in close contact even long after the Embrace. A few high-ranking representatives of the Lamiae will make the annual pilgrimage to Erciyes with the rest of the Cappadocians, but most Lilin convene instead at the Temple of Lamia.

Stereotypes

Assamite: Your sanctimony won't save you.

Brujah: Delight in the pain. Don't rage against it. You might actually learn something that way, if you even care about learning anymore.

Cappadocians: They will never admit it, but they truly fear the darkness. Why else would they hide behind their cadavers and their musty books?

Followers of Set: There is only one Serpent, little hatchlings, and She is greater than your pathetic little god.

Gangrel: Feed and fuck and breed and suffer. Know the world with the dark animal of your body.

Giovani: They think themselves unnoticed.

Malkavian: Wisdom is to be experienced, not learned. They know this.

Nosferatu: If you have the patience to suffer their quasi-sincere groveling, you may learn much from them.

Ventrue: You were given the night, and this is what you've chosen to do with it?

Baali: Demons are our brothers and sisters, and we do not fear them. We do not serve them, either.

Caitiff: Get up. You will endure, and grow strong.

Ravnos

Se um clãpode ser conhecido por seu malicioso senso de humornegro, este clã é o Ravnos. Estes Cainitas são enganadores deprimeira, tramando ilusões e mentiras em esquemas elaborados para afastar os tolosdo caminho do que quer que os Ravnos estejam ambicionando — seja riqueza,sangueouatémesmoaliberdade de suas vítimas. Como Mefistófeles, os Ravnos exercem seus negócios demoníacos com quem bem entendem e afligem os que não se capazes de pagar os custos sombrios.

Apesar de muitos Ravnos verem a si mesmos como grandes trapaceiros,os truques geralmente benevolentes do Coioteedo Corvo não são bem o seu estilo. Na verdade, eles carregam a tradição de ilusão e farsainerentes dos rakshasas e *carniçais*do Oriente Médio e da Ásia. Os Ravnos são seres perigosos para se barganhar. E mesmo assim, estes demônios vêm fazendo suas apostas e barganhas há muito tempo.

OsRavnos são essencialmente nómades e dão pouca importância a refúgios permanentes ou posições dentro da estrutura de poder estabelecida em uma cidade. Mesmo aqueles que escolheram uma cidade como suas casas tendem a estabelecer *e*abandonar refúgios conforme o humor que os atinge, tomando os refúgios que gostem e fazendo o que bem entendem, mudando-se quando entediados. Este hábito enfurece príncipes ao redor do mundo, que seofendem com a desconsideração dos Ravnos pela Tradição da Hospitalidade. Poucos punem os violadores, contudo, por medo de atraírema malíciado clã como um todo.

Apesardoclã terligaçõesantigascom osCiganos, poucos Ravnos desfrutam dahospitalidadedos mortais.Talvezos Ciganosconheçam muito bem a natureza destes vampirosesejam relutantesem oferecer amizade aos não-vivos. Talvezos próprios Ravnos tenham colocado emrisco sua família mortal através de seus perigosos truques. Qualquer queseja a razão, os Ravnos normalmente não possuem aliados nos quaisseapoiar.O seu charmepode conquistar companhias temporárias e a lealdade do clã pode atrair companheiros Ravnos ao seu lado em tempos de extrema necessidade, mas no fim das contas, atrilhadestes vampiros é solitária.

Naturalmente, os príncipes de muitas cidades são astutos ao garantirem o livre acesso desses pregadores de peças aos seus domínios.O excêntricocódigo de honra dos Ravnos é forte, mas raramente coincide com a definição do termo dos outros clãs. Os Ravnos podem quebrar sua palavra à vontade, a não ser que cuspam em suas palmase validem o acordo com um aperto **de**mãos. Eles defenderão seu "bom nome" por tudo que ele vale — dependendo do que consideram calúnia. E eles normalmente tentarão defender seus companheiros de clã, e vice-versa; os Ravnos podem tirar vantagem uns dos outros, mas consideram isso privilégio dos membros do clã. Estranhos não têm esse mesmo direito.

Talvez a coisa mais preocupante dos Ravnos como um clã seja o fato deles terem sobrevivido na Ásia durante tanto tempo,onde a maioria dosMembros é rapidamente caçada e devorada pêlos impiedosos Cataianos. Nenhum outro Cainita sabe exatamente como eles fazem isso — mas uma possibilidade está emergindo. Rumores chegam até a Europa e à América falando de coisas antigas despertando, vampiros ancestrais remexendo a terra de milénios e lançando as Cortes Cainitas em desordem. Estes anciões Ravnos — se osrumores falam corretamente — demonstraram poderes místicos terríveis,incluindo um talento para ilusões tão poderoso que poderia afetar o mundo físico. Só o tempo dirá que papel estes emergentes "reis demónios" terão dentroda Jyhad.

Apelido: Enganadores

Seita: OsRavnos vão onde quiserem e lidam com quem bem entenderem, danem-se as seitas. Os . anciões do clã, particularmente os sediados na Ásia, zombam da Camarillae do Sabá como sendo, na melhor das hipóteses, clubes sociais temporários, instituições vazias onde vampiros paranóicos podem se reunire se assegurar de serem o topo da cadeia alimentar.Osmaisjovens simplesmente rejeitam a ideia de entregarem a estranhos até mesmo a menor parcela de poder sobre eles. A maioria dos Ravnos vêem as

promessasdeliberdadedoSabáeasofertasdeproteçãodaCamarilla como nada mais do que doces iscas, e educadamente (ou não tão educadamente) as recusam.

Aparência: Muitos dos jovens Ravnos Ocidentais são descendentesdeCiganos,normalmentedecompleiçõesescuras,comcabelos e olhos ainda mais escuros. Um pouco mais raros são os de características asiáticas, africanas ou nórdicas e ainda mais raros são os que não possuem nem mesmo um traço do sangue Cigano. Na verdade, os Ravnos europeus nunca Abraçam *gorgios* (não-Ciganos).

A porção oriental do clã é principalmente de sangue indiano, apesar de alguns membros estarem Abraçando homens *e* mulheres proeminentes de todas as etnias. Assim como seus primos Ocidentais, eles preferem roupas coloridas e vistosas, e gostam de praticar sua persuasão sobre os mortais.

Refugio: Os Ravnos são nómades por natureza; até mesmo suas crianças orientais sentem a vontade de viajar de tempos em tempos. Os membros do clã normalmente viajam em furgões ou jipes, abrigando-se onde quer que possam. Aqueles com parentesco mortal, particularmente os Ciganos, frequentemente permanecem algum tempo com suas famílias. Mas quando os Membros locais se tomam muito curiosos, os Ravnos colocam novamente o pé na estrada.

Antecedentes: Estes vampiros nómades Abraçam poucas crianças, apesar do aumento do rebanho da humanidade. Os mais jovens Ravnos, contudo, são bastante indiscriminados ao gerar suas crianças e a última geração tem visto Ravnos de todas as culturas e etnias. Os Ravnos neófitos sem sangue indiano ou cigano normalmente demonstram uma imensa facilidade em levar vidas desregradas, cheias de troças e descaminhos.

Criação de Personagens: Os Ravnos normalmente possuem conceitos nómades e seus Comportamentos podem mudar conformea situação em que se encontram. Eles preferem os Atributos Sociais, assim como os Talentos. Muitos deles têm altos níveis de Recursos, seja na forma de tesouros ancestrais ou do acúmulo de montes de objetos de arte e mercadorias roubadas.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Quimerismo, Fortitude

Fraquezas: Os Ravnos cederam aos seus vícios particulares na mesma medida em que se devotaram a eles. Cada Ravnos tem uma fraqueza por algum tipo de truque, travessura ou farsa, seja ela o jogo, a mentira, o roubo, a chantagem ou até mesmo assassinatos inteligentemente planejados. Quando a oportunidade de ceder a seus vícios surgir, os Ravnos têm que fazer uma jogada de Autocontrole (dificuldade 6) ou sucumbir a ela.

Organização: A maioria dos Ravnos não confia em ninguém, nem mesmo em seus próprios companheiros de clã, mas trabalham juntos quando necessário para realizarumatrapaça,rouboouenfrentaruminimigoestrangeiro.Eles frequentemente fazem juras grandiosas de lealdade uns aos outros, apesar de nenhuma das partes esperar muito dos votos realizados.

Os recentemente despertos anciões do clã, contudo, estão começando a contatar os Ravnos de vários continentes. Apesar da estrutura tipicamente caótica do clã ainda não ter sofridomudanças concretas, pode ser somente uma questão de tempo antes da vontade dos Anciões se manifestar através dos jovens Ravnos.

Linhagens: Os Ravnos são divididos em linhagens familiares, imitandoalinhagemfamiliardeseusparentesciganos.Entresuas famílias estão os Phuri Dae, que frequentemente se concentram emAuspíciosaoinvésdeFortitude;osUrmen,-queclamampossuiro mais antigo dos sangues e se centram primariamente em Quimerismo; e os Vritra e Kalderash, que supostamente mantêm pactos sombrios com os imortais Cataianos.

Mote: *Se eu tivesse roubado o sol, eu não o teria dado aos humanos para mante-los quentes. Eu. o teria afundado no oceano e começariaa comprar a alma dos mortais, vendendo fogo para eles.*

ESTEREÓTIPOS

Assamitas: Eles se tornaram piores carniceiros do que antes. A única coisa boa sobre eles é que agora os outros clãs os odeiam e temem tanto que você pode facilmente deixar vários cadáveres entre você e um destes devoradores.

Brujah: Vá em frente e deixe-os sacudir suas gaiolas. Se eles entortarem as barras, nós os seguiremos para fora — e se o guarda do zoológico aparecer, eles serão os primeiros a serem levados.

Seguidores de Set: Do que todos têm medo? Até mesmo um contrato com o Demónio não é tão ruim se você ler as letras miúdas. Cobras não podem me envenenar e eu não tenho mais uma alma a perder. Mas também, se todos pensassem como eu, eunão teria o status de "cliente preferencial".

Gangrel: Nossos primos pobres, se é que isso é possível. Eles cavam buracos na lama e arrastam seus traseiros para as cidades quando a Camarilla assobia. Ferozes cães de estimação; quem precisa desse tipo de animal doméstico?

Giovanni: Tanto uma família quanto um clã, assim como nós. Dê espaço a eles e talvez eles façam o mesmo. Se não fizerem, mande-os para o inferno. Eles ficariam mais felizes lá mesmo.

Lasombra: Eles parecem bastante suaves, mas eu posso lhe dizer, estes bastardos são grosseiros. Eles não são garotos bonzinhos, e não jogam jogos de criança. Você tem que respeitar isso.

Malkavianos: Maldição, eles vêem muitas coisas, e não caem nas ilusões de ninguém a não ser as suas próprias. Não gosto deles, nem um pouco.

Nosferatu: Maldição, seus olhos e ouvidos são aguçados demais para o seu próprio bem. Seria uma pena se... algo acontecesse com estes rastejadores das catacumbas.

Toreador: Blusas engomadas, vinho e rosas, jaquetas de couro, tatuagens artísticas. Me mate se um dia eu começar a agir como estes boiolas.

Tremere: Nossos camaradas feiticeiros, conjurando resultadosreaisparanossassombras.Éclaroquenãotêmmetadeda eficácia que nós temos — eu teria mais medo do fogo fátuo do meu primo do que a desajeitada pirotecnia de um Feiticeiro.

Tzimisce: Existem algumas impurezas reais no sangue destes cachorros. Eu diria que Caim teve uma queda por um monstro a algum tempo atrás e os Tzimisce são o resultado.

Ventrue: Clave-se se necessário, estole-se se preciso, mas tome o sangue de suas gargantas quando possível."

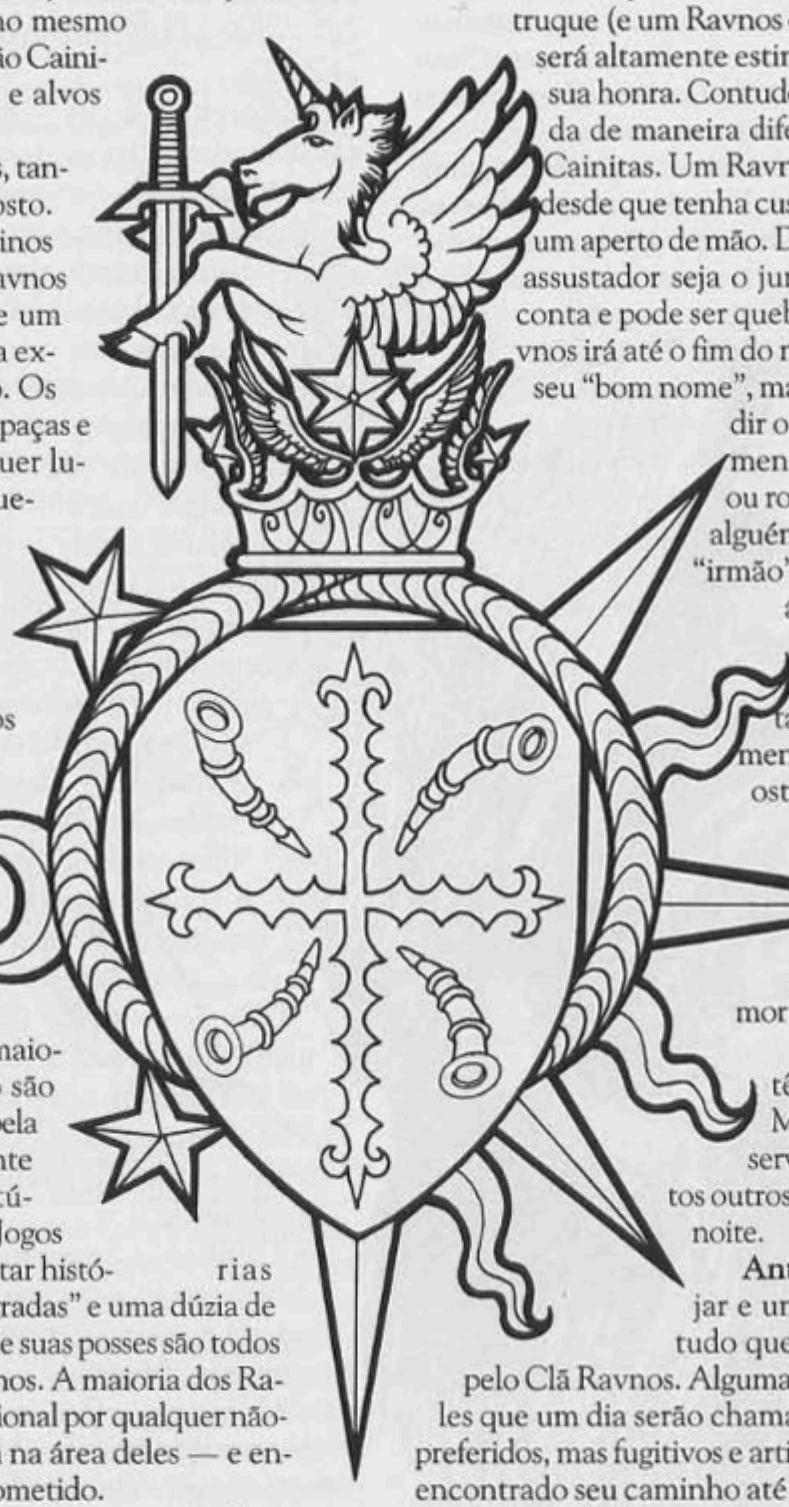
Caitiff: Assim como os otários, parece que nasce um a cada minuto.

Camarilla: Tudo o que precisamos, embrulhado como um presente de Natal.

Sabá: Eles dizem que amam suas existências. Ê surpreendente, então, como suas ações têm sempre um toque de autoflagelação.

Ravnos

Vagabundos e ladrões, os Ravnos estão espalhados por toda a Europa como palha ao vento. Cada país abriga alguns poucos, mas onde eles podem ser encontrados varia de noite para noite e de acordo com seus caprichos. Muitos viajam com bandos de funileiros itinerantes ou outros indesejáveis. É raro que mais de um ou dois sejam encontrados no mesmo lugar ao mesmo tempo, pois eles são Cainitas solitários e preferem platéias e alvos como companhia.



Todos os Ravnos são nômades, tanto por necessidade quanto por gosto. Não existe nenhum lugar nos reinos dos Cainitas civilizados onde os Ravnos sejam bem vindos, e mesmo que um deles tentasse se estabelecer, seria expulso assim que fosse descoberto. Os Ravnos têm uma reputação de trapaças e roubos que os precede em qualquer lugar onde cheguem, e mesmo aqueles membros do clã que inicialmente não tinham um gosto pela marginalidade, vêem-se forçados a ela bem rapidamente por circunstâncias ou expectativas.

Existe uma razão pela qual os Ravnos carregam uma reputação de malícia — é porque muitos deles são muito bons nisso. Até a raposa das fábulas, com toda sua mítica esperteza, poderia se ver convencida a se livrar de sua pele e presas se negociasse com um Ravnos, e a maioria dos Cainitas e humanos não são tão bons assim. Os Ravnos vivem pela sua astúcia, e estão constantemente testando e aperfeiçoando essa astúcia contra todos os contendores. Jogos de conchas, furtos enrolados, contar histórias por moedas, vender "relíquias sagradas" e uma dúzia de outras artes para separar os tolos de suas posses são todos cartões de apresentação dos Ravnos. A maioria dos Ravnos expressará admiração profissional por qualquer não-Ravnos que tentar ganhar a vida na área deles — e então roubará todos os bens do intrometido.

Não há nada a que um Ravnos dê mais valor do que sua liberdade. Os cainitas mais sábios não tentam evitar que um Ravnos vá a um lugar que ele escolha, apenas tenta apressá-lo para fora desse lugar uma vez que ele chegue lá. Assim que se ouve a notícia de que uma certa localidade está barrada para os Ravnos, eles irão aparecer às dúzias para testar a proibição até que ela caia por terra. Eles se vingarão, caindo com toda a força sobre a nova cidade e limpando-a de seus bens, pela lâmina ou pela lábia, ou pelo modo que os atrair mais. Praticamente a única coisa que torna uma infestação dos Ravnos preferível a uma conquista militar é que os Ravnos algumas vezes deixam um pouco mais da cidade de pé.

A única coisa que os Ravnos dão mais valor do que um bom truque (e um Ravnos que realize um furto excepcional será altamente estimado por seus colegas de clã) é a sua honra. Contudo, é a honra dos Ravnos, e definida de maneira diferente da honra da maioria dos Cainitas. Um Ravnos nunca quebra sua palavra — desde que tenha cuspido na palma da mão e trocado um aperto de mão. De outra forma, não importa quão assustador seja o juramento, ele simplesmente não conta e pode ser quebrado com impunidade. Um Ravnos irá até o fim do mundo para vingar um insulto ao seu "bom nome", mas depende de cada Ravnos decidir o que constitui um insulto. Finalmente, um Ravnos não irá trapacear ou roubar de um colega Ravnos ou de alguém que ele considere um amigo ou "irmão". O resto do mundo, contudo, é área livre.

Alcunha: Charlatães

Aparência: Os Ravnos gostam de se vestir com roupas remendadas e panos com cores alegres, ostentando seu status de maltrapilhos com orgulho. Alguns que viajaram para longe de casa têm as feições do Oriente longínquo. A maioria tende a vir de mortais forasteiros ou mestiços.

Refúgio: Pouquíssimos Ravnos têm qualquer tipo de refúgio fixo. Muitos tem vagões ou carroças que servem para este propósito, mas muitos outros encontram abrigos de noite para noite.

Antecedentes: Uma paixão por viajar e um dom para a malandragem são tudo que é necessário para ser abraçado pelo Clã Ravnos. Algumas linhagens mortais (como aqueles que um dia serão chamados de Rom ou Ciganos) são os preferidos, mas fugitivos e artistas de rua de todas as etnias têm encontrado seu caminho até o clã.

Criação de Personagem: A maioria dos Ravnos vêm dos ambulantes, ladrões e errantes, contudo bandoleiros e músicos também são escolhas lógicas para a introdução ao clã. Comediante é a Natureza mais comum entre os Ravnos, e os Atributos Sociais são primários. Muitos Ravnos se concentram nos Talentos e têm Contatos como seu Antecedente mais comum. Eles tendem a seguir o Caminho de Paradoxo.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Quimerismo, Fortitude

Fraquezas: Cada Ravnos tem uma queda por um tipo particular de trapaça, como mentir, furtar, jogar ou trapacear no jogo. Essa especialidade deve ser escolhida no momento da criação do personagem, e o personagem deve exercê-la sempre que possível. Um teste de Força de Vontade (dificuldade 6) é necessário para resistir à tentação de se divertir quando surge a oportunidade.

Organização: A estrutura do clã Ravnos é bem resumida em um antigo provérbio árabe: "Eu contra meu irmão, meu irmão e eu contra meu tio, meu tio e eu contra um estranho."

Mote: *Chame-me de vagabunda, e eu sorrirei. Chame-me de ladra, e eu rirei. Chame-me de mentirosa, e eu alimentarei você com seu fígado.*

Estereótipos

• Assamitas — O jogo deles terminou, e ao invés de encontrar um novo, eles decidiram matar todo mundo. Pessoas encantadoras, realmente.

• Brujah — Outro exemplo dos perigos de se viver no passado. Será que eles realmente saboreiam o presente, ou será que são fantasmas com carne?

• Capadócios — Empoeirados e secos são esses sábios, e fáceis de se enganar. Mas a melhor parte é a maneira como eles se enfurecem quando percebem que foram enganados.

• Os Seguidores de Set — Eles podem ficar com seus velhos mistérios do Egito, e todos os seus outros presentes corrompidos, muito obrigado. Você pode enganar uma Cobra, mas você se arrisca a ser mordido.

• Gangrel — Alguns deles são nossos primos, e é triste ver no que eles se tornaram. Ajude-os se puder, mas não deixe ninguém saber; nós permanecemos como um sinal do que eles perderam, e eles nos odeiam por isso.

• Lasombra — Tão nobres que fazem meus dentes rangerem, tão cheios de si que rangem quando andam. O braço deles é longo, mas o aperto deles é fraco, e eles possuem muito que vale a pena libertar.

• Malkavianos — Ei, um espetáculo melhor do que o que nós proporcionamos! Fique de olho nos loucos e maravilhe-se, depois conte os seus membros após o espetáculo para se certificar que eles continuam todos lá.

• Nosferatu — Todos eles parecem tão deprimidos por estarem ainda em atividade que você acaba querendo botar uma estaca neles apenas para lhes aliviar o sofrimento. Mas quando você tenta, eles agradecem? Nããoooo...

• Toreador — Guias úteis para o que vale a pena roubar, e lugares úteis para vender o que se roubou, e é para isso que os Toreador servem.

• Tremere — Feiticeiros malignos lançando feitiços vis, hein? Poucos deles já aprenderam como manter as mãos nas bolsas enquanto ficam agitando os dedos.

• Tzimisce — Grande será a fama de qualquer Ravnos que conseguir levar a melhor sobre um Tzimisce e sobreviver. Muitos já conseguiram a primeira parte; poucos aprenderam o segredo da segunda.

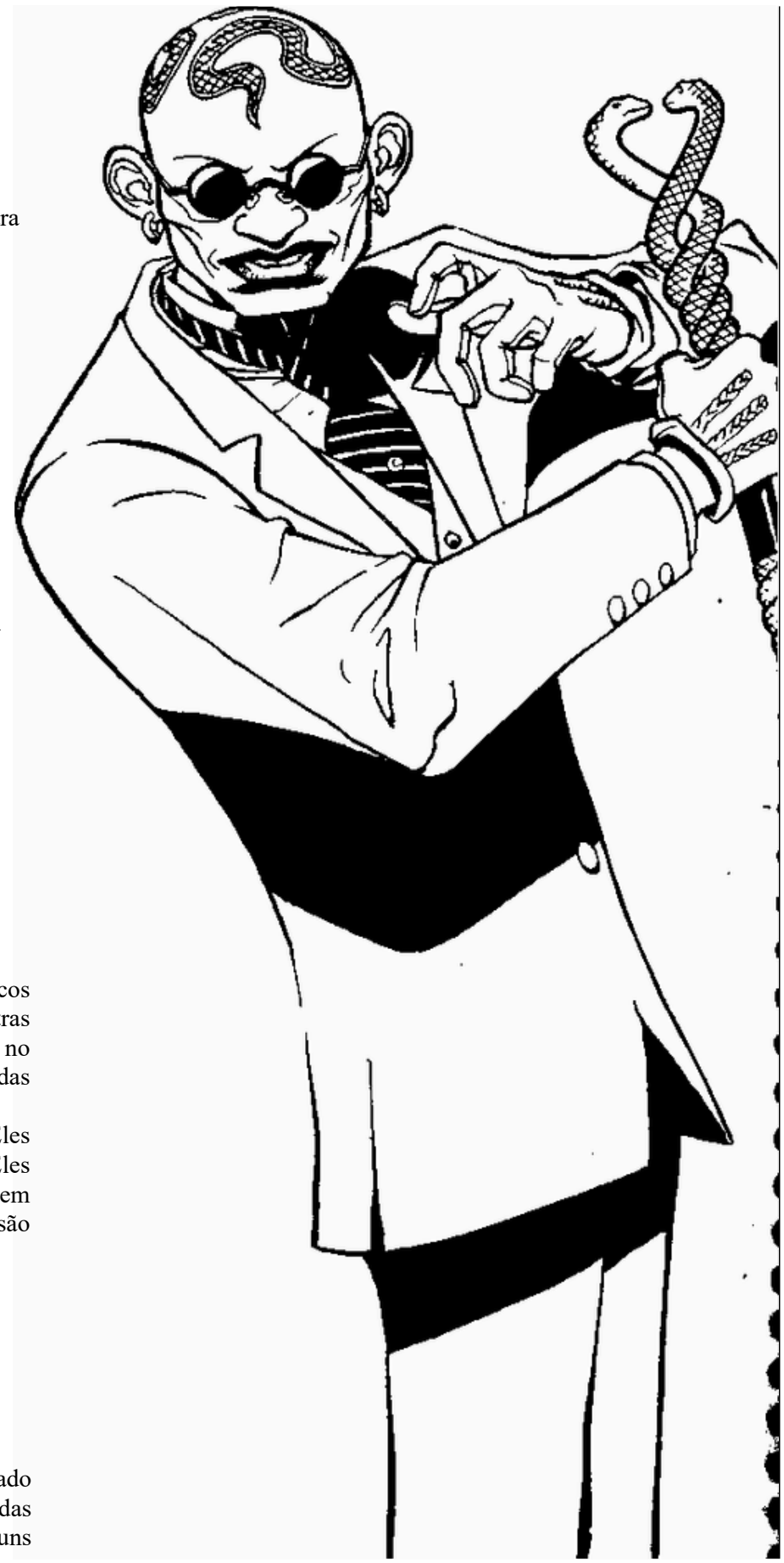
• Ventrue — Ainda mais tediosos que os Lasombra, se é que isso é possível. É tão fácil, quase sem graça envolvê-los em nossos pequenos ardis. Bebês são menos ingênuos — mas não tão saborosos.

• Baali — Um pouco de Quimerismo corretamente aplicado e você pode ter um Baali seguindo você por anos, convencido de que você trouxe seu mestre demônio favorito para a Terra. Os pobre idiotas...

Seguidores de Set

OsSeguidores de Set, chamados de "Setitas", talvez sejam o menos confiáveldetodososclãs.Seuslaçoscomoarquétipomitológicoda Serpente são bem conhecidos e apoiados por seus perturbadores poderes. Elessãoguardiõesdoconhecimentoque,deacordocomsuas reivindicações, antecedem até mesmo a Primeira Cidade. Quando eles chegamaumacidade,aestruturadepoderdosCainitasquaseque inevitavelmente desmorona. Porém, o mais enervante de tudo é que eles, comoumclã,compartilhamdeumafépoderosaenegra—a crença de que o sangue de deuses pulsa em suas veias geladas.

O próprio nome do clã é indicação desta crença. De acordo com os Setitas, o fundadordoclãfoininguémmenosdoqueodeusnegrodo Egito antigo, o caçador das noites do deserto. Outros contos narram que Set eraum Antediluviano — ou talvez alguém ainda mais poderoso — que se auto-consagrou como um deus entre os egípcios. O poder de Set era inquestionável até que ele foi desafiado por um ser chamado Osíris — a quem alguns chamam de vampiro e outros, de algo mais. A guerra entre eles durou séculos, até que Set foi finalmente expulso do Egito, em direção à escuridão. Mesmo assim, foi da escuridão que o sábio e antigo Set começou o seu zeloso domínio. Apesar de Set ter desaparecido do mundo, suas crianças trabalham para seassegurar de que o mundo estaria adequado para a sua volta — obviamente, levando adiante seus próprios planos durante o processo.



Para alcançar seus objetivos, os Setitas dominam várias ferramentas poderosas. Para eles, o vício, a sedução e a decadência são os melhores meios de alcançar seu fim. Os Setitas usam as drogas, o sexo, o dinheiro e o poder — e até mesmo a vitae e alguns conhecimentos sobrenaturais — para atrair suas vítimas ao bote. Até hoje, o método dos Seguidores tem se provado terrivelmente eficiente. Tanto Membros quanto mortais sucumbem ao charme dos Setitas, fazendo alegremente o que quer que seu novos mestres peçam, em troca do patronato das serpentes. Na verdade, em algumas cidades, subculturas e camadas económicas inteiras estão sob o controle e influência de um ou mais Setitas.

Os Seguidores de Set misteriosamente referem-se a si mesmos como o "clã primogénito", o que quer que essa frase signifique para eles. Os historiadores Cainitas descartam essa possibilidade como sendo uma fanfarronice sem fundamentos, mostrando a ascensão dos Setitas como sendo bem posterior à destruição da Primeira Cidade. Contudo, aqueles que cuidadosamente ouvem os murmúrios Setitas são de alguma forma menos impertinentes, pois o Clã das Serpentes parece ter acesso a conhecimentos antigos, que alguns apuram, podem datar da primeira e maior de todas as noites. Alguns dentre as Serpentes sugerem que Set foi jogado na escuridão antes mesmo de Caim receber sua maldição — uma teoria que a maioria dos membros descarta, mas que não deixa de ter implicações assustadoras.

Qualquer que seja a origem do clã, é fato que sua influência já se encontra bastante dispersa. Apesar de serem raros em territórios vampíricos "tradicionais" como a Europa, os Seguidores de Set rondam por muitas outras áreas do mundo. Eles têm uma potente presença na África, particularmente no Cairo e nas áreas ao sul do Saara. Eles se aninham na índia, na extremidade das zonas de caça dos Cataianos, buscando a sabedoria dos deuses destruídos e reunindo cultos ao redor de si mesmos. Eles dormem sob as areias do Oriente Médio e governam as noites do Caribe. Eles entram sem medo nos piores buracos urbanos da América. Suas teias se estendem de continente a continente e os outros clãs ainda estão por descobrir a extensão do mundo que está sob as garras dos Setitas.

Apelido: Serpentes

Seita: A neutralidade é valiosa demais para os Setitas para que se importem com seitas. Eles vêem a Camarilla e o Sabá como idealistas pretensiosos. E preferem trocar seus segredos com ambos os lados, reservando suas descobertas realmente importantes para o uso exclusivo do clã.

Aparência: A maioria dos anciões Setitas é de sangue egípcio, norte-africano ou do Oriente Médio. Contudo, atualmente as Serpentes têm adotado uma abordagem mais igualitária e vêm Abraçando homens e mulheres de todas as etnias. Cabelos vermelhos são considerados favoritos pelo clã e alguns neófitos estão dispostos a tingir seus cabelos todas as noites para provar sua devoção. Os Setitas nor-

malmente têm gostos apurados para roupas e acessórios etêm comportamentos convidativos e dominantes que fascinam seus espectadores.

Refúgio: Apesar dos jovens Setitas estarem sujeitos a se entocar em qualquer buraco, os anciões tratam a construção de refúgios comreverência.Muitosusamantigosrituaisparaconsagrarseus refúgios, sejam eles templos, bibliotecas secretas ou criptas. A maioria treina carniçais com a "missão sagrada" de proteger o refúgio, mas alguns deles são conhecidos por deixarem várias cobras no interior deseus lares. Seus refúgios são frequentemente decorados com motivosdoEgitoantigo,masosSetitastêmsetornadobastante multiculturais nos últimos anos. Um Setita pode adornar seu Refúgio com esculturas de Gana, tapetes marroquinos ou o que quer que seadapte a seus gostos ou antecedentes.

Antecedentes: Muitos Setitas serviram como lacaios de outros membrosdoclãantesdoAbraço.Emnoitesanteriores,oclãsó escolhia aqueles de descendência egípcia, mas ultimamente o pragmatismo os levou a incluir membros de todas as etnias. Os Serpentes tendem a selecionar suas crianças entre os que se provam manipuladores ou mentalmente elásticos — a manipulação para melhor induzir os humanos ao serviço do clã e a mente elástica para que a criança possa aprender os conhecimentos mantidos pelos Seguidores. Os Setitas só escolhem os melhores; os que são menos do que isso podem ser usados como peões.

Criação de Personagem: Os Setitas tendem a priorizar os Atributos Mentais e Sociais mas suas Habilidades variam de acordo com a concepção do personagem. O Conhecimento do Ocultismo é comum entre os membros do clã. Suas Naturezas podem ser eruditas ou bestiais, enquanto seus Comportamentos se adequam à situação. Muitos possuem grandes cadeias de Contatos, Rebanho (cultistas) e Lacaios como peões, dispostos a cumprir suas solicitações; exatamente o que os Setitas oferecem por seus serviços pode variar imensamente, desde chantagens até simples amizade.

Disciplinas do Clã: Ofuscação, Presença, Serpentis

Fraquezas: Os Setitas, como criaturas das trevas ancestrais, têm uma severa alergia a todos os tipos de luz, principalmente a solar. Adicione dois níveis de Vitalidade a qualquer dano infligido pela exposição à luz solar. Os Seguidores de Set também subtraem um dos dados de todas as paradas quando expostos a luzes excessivamente brilhantes (holofotes, sinalizadores, etc.).

Organização: Individualmente, os Seguidores de Set agem de forma bastante semelhante aos outros vampiros, mantendo rebanhos, adquirindo poderes e instigando rivais. Os Setitas também não são imunes à depredação de seus rivais — o clã tem uma maneira darwinista de encarar as coisas, mesmo dentro da própria hierarquia. Comunalmente, contudo, os Serpentes normalmente se organizam em templos onde possam trocar conhecimentos e praticar seus ritos. Sua hierarquia tende a ser organizada pela idade, onde os mais velhos e sábios entre eles ainda exercem suas funções. Rumores relatam que em algum lugar da África exista o Grande Templo de Set, o lugar onde habita o Hierofante Negro do clã. Dizem que este Matusalém é o mais poderoso dos filhos diretos de Set e o primeiro vampiro a ser Abraçado pelo clã; se os rumores estiveremcorretos,seuconhecimentonãotemigualeoseucontrole sobre o clã é absoluto.

Linhagens: Os Serpentes têm várias linhagens bastardas, sendo quemuitas delas derivam das interpretações alternativas da fé negra de Set. A Trilha do Guerreiro é um dos mais dramáticos; estes predadores glorificam Set como caçador e guerreiro e aprendem a Potência ao invés da Ofuscação. Da mesma forma, a Trilha do Êxtase gloritica os prazeres da carne oferecidos pela própria Serpente; estes vampiros tendem a dominar a Presença mais do que qualquer outra disciplina. Finalmente, as Serpentes da Luz são um fragmento de uma linhagem que se aninha junto ao Sabá. Estes Cainitaspossuemsimplesmenteumaperspectivadiferente,maspraticam um código de conduta que o resto do clã considera como heresia, punida com a Morte Final.

Mote: *Por favor. Eu pensei que você estava acima destas abismais falácias judaico-cristãs. "Não se deve confiar na serpente."* "O *conhecimentoéafontedetodoomal."Porquevocêachaqueospais incitam essas crenças em suas crianças - e porque o seu senhor o criou desta forma? Por que eles evitam a troca de conhecimentos? Ah. Você começou a entender. Agora, que tal se,sentar e falar comigo?*

ESTEREOTIPOS

Assamitas: Parece que nossos irmãos esqueceram o que aprenderam em troca de um pingo de vitae. E quais serão as implicações ...

Brujah: Eles já se esqueceram de mais lições do que aprenderam. Já foram dignos de um pouco de respeito, mas agora ... nada, de verdade.

Gangrel: Possuem uma astúcia selvagem, mas nem ao menos o bom senso de um cachorro do mato. Eles não tem nada do que precisamos e só são úteis para demonstrações de controle.

Giovanni: Rivais perigosos, apesar de equilibrarem suas prioridades materiais com sua busca pela iluminação.

Lasombra: Crianças do limbo, apesar de terem acabado de sair dos seios de suas mães e pouco acostumados com a vitae. Apenas os mais antigos anciões entre eles têm alguma ideia do queinvocam.

Malkavianos: Perigosos. Eles são conhecedores de verdades mais antigas até mesmo do que nós. Sorte que os outros clãs são tolos o suficiente para descartar as profecias destes loucos como sendo apenas ilusões e devaneios; se eles fossem sábios o bastante para os ouvirem, o momento de Set poderia ter chegado antes que estivéssemos prontos.

Nosferatu: Uma lembrança nada sutil do que todos nós somos e porque é tão sem sentido pretender ser algo mais.

Ravnos: Não se preocupe com este clã; eles são tolos e ignorantes sobre sua verdadeira linhagem. E a cabeça de rakshasa que se mantém vigilante e seus olhos se abriram novamente.

Toreador: Tanta paixão é ... admirável. Eu poderia me embebedar com a paixão de um Toreador, e poderia drená-lo até que ele secasse ao tentar me encher com ela.

Tremere: Tão parecidos com uma criança prodígio, com seus óculos pendurados tão seriamente sobre seus narizes e livros tão pesados sobre seus colos! Ah, mas estes garotinhos podem acabar se tornando perigosos e portanto, precisam de umacarinhosaorientaçãopaterna...

Tzimisce: Eles se dizem dragões e todavia rastejam sobre seus ventres durante a noite e se alimentam da sujeira. Eles são astutos, mas não tanto quanto nós.

Ventrue: Eles nos desprezam e propagam calúnias contra nós porque não podem aceitar que somos mais antigos e de linhagem mais pura do que eles. Conformem-se enquanto podemouseuslíderesdeixarãodenosperseguirmuitoembreve.

Caitíff: São como os outros, porém, mais facilmente liderados. Seu sangue fino trai as fraquezas essenciais dos vampiros.

Camarilla: Mesmo com toda sua perícia na arte de criar Máscaras, ela não consegue enxergar através de seus próprios véus.

Sabá: Uma máscara horrorosa não faz o monstro, apenas o torna um alvo mais fácil de se achar..

Os Seguidores de Set

Existem poucos vampiros que voluntariamente dariam hospitalidade para um Seguidor de Set, e por um bom motivo. Os Setitas, como eles se chamam, são servos da encarnação das trevas e da corrupção. O maior objetivo do clã é corromper a ética da humanidade e dos Cainitas, criando uma fartura de escravos para eles e seu mestre sombrio. As lendas nomeiam Set, ou algumas vezes Sutekh, como o fundador do clã. No Egito Antigo, ou assim eles dizem, Set era um grande guerreiro e caçador. Ele vagava pelas noites do deserto como uma fera e tornou-se adorado pelos mortais como o deus da noite. Ele aceitava essa adoração e desfrutava do respeito dos seus colegas Cainitas. Mas eventualmente ele foi expulso. Aqui as histórias se tornam confusas; alguns dizem que Osíris baniu Set, outros afirmam que Hórus o derrotou. De qualquer forma, Set jurou restabelecer seu reino, mas desta vez um reinado das trevas. Seguindo suas pegadas estão suas crianças da noite.

Set desapareceu em 33D.C., prometendo retornar algum dia para seus seguidores. Os Setitas portanto trabalham para fazer do mundo um local adequado para o retorno do seu mestre. Até agora, eles têm desfrutado de um sucesso moderado. Eles aprovam a doença desenfreada e o desequilíbrio de riqueza; quanto mais infeliz alguém estiver, mais provavelmente ela irá agarrar qualquer chance de melhorar sua condição.

Os Setitas trabalham de forma maliciosa. Eles acreditam que a melhor maneira de corromper alguém é dar àquela pessoa exatamente o que ela deseja, e observar o desejo gerar um desejo ainda mais forte. Eles proporcionam o êxtase e a indulgência em seus bandos, sempre encorajando o excesso, silenciosamente viciando suas presas nos prazeres que apenas os Setitas podem proporcionar. Pobre do Escravo cujo Regete é um Setita, ou qualquer um preso em suas armadilhas de mel. Os Seguidores de Set fazem o que fazem devido a um zelo religioso, e portanto podem ser ainda mais impiedosos que os inumanos Tzimisce.

Alcunha: Serpentes

Aparência: A maioria dos Setitas vêm do Oriente Médio ou do Norte da África; contudo alguns aparecem nos lugares mais inesperados. Cabelos vermelhos são valorizados como uma marca de Set. Muitos dos Seguidores vestem arcaicos mantos neo-egípcios quando estão na privacidade dos seus refúgios. Desfiguramento ritualístico é popular dentre os Setitas mais zelosos, apesar da natureza deste variar entre os indivíduos.

Refúgio: Os Setitas preferem esconderijos subterrâneos: cavernas, grotas e *oubliettes* são igualmente populares. Eles gostam de decorar as paredes desses refúgios com hieróglifos egípcios detalhando a história de Set. Tecidos raros e incensos também são populares entre os Setitas, que gostam de se gabar de sua decadência. Eles chamam seus refúgios de templos, e freqüentemente os colocam sob ou próximos ao centro de qualquer culto que estejam controlando.

Antecedentes: Os Seguidores de Set freqüentemente escolhem neófitos dentre seus próprios lacaios. Eles tendem a selecionar apenas aqueles de ascendência egípcia, mas alguns dizem que os saqueadores Vikings que fizeram ataques mais distantes capturaram Setitas e os levaram de volta até o Norte. Esses rumores, e os de Cainitas do Norte prestando culto à Serpente Midgard através de ritos decadentes, ainda precisam ser provados.

Criação de Personagem: Os Setitas, particularmente aqueles na Europa Ocidental, tendem a ter conceitos de forasteiros. Possíveis Naturezas incluem Tirano, Ladrão ou Monstro; seu Comportamento pode ser qualquer um quer que pareça apropriado. Eles tendem a ter Atributos Sociais e Talentos como primários. A maioria tem os Antecedentes Lacaios, assim como Contatos, Rebanho ou Influência. Os Setitas fiéis seguem o Caminho de Tífon.

Disciplinas do Clã: Ofuscação, Presença, Serpentis

Fraquezas: Setitas são muito suscetíveis à luz solar. Dobre os dados para dano de qualquer exposição ao sol.

Organização: Grupos Setitas se organizam em templos e têm uma forma de hierarquia eclesiástica passada pelos primeiros sacerdotes de Set. Eles freqüentemente formam pequenos cultos de seguidores mortais, com eles próprios como o clero negro. Existem algumas punhaladas pelas costas e traições dentro das fileiras, mas apenas enquanto nenhuma força externa ameaça o clã.

Mote: *Ah, não diga mais nada, meu amigo. Nenhuma palavra é necessária. Você tem fome — eu posso saciar você. Você tem sede — eu posso aplacar essa sede. Por favor, me siga.*

Estereótipos

• Assamitas — Eles também conhecem a raiva dos perseguidos. Eles são nossos irmãos, não importa o quanto o neguem.

• Brujah — Esses Fanáticos são lutadores fortes, mas no fim são como potes de cerâmica defeituosos. Seu ódio irá rachá-los ao meio.

• Capadócios — Em sua obsessão pelos conhecimentos esquecidos estão o perigo e a oportunidade. Cultive-os, pois eles seriam excelentes escribas para a glória do reino de Set.

• Gangrel — Alimente um cão com a carne que ele deseja e ele irá lamber sua mão. Assim é com os Gangrel.

• Lasombra — Sim, eles entendem as trevas. Tudo que lhes falta é o conhecimento do Seu nome...

• Malkavianos — Como pode alguém levar um lunático à tentação? É melhor evitá-los.

• Nosferatu — Eles poderiam ser perigosos se não fosse por sua autoproclamada desesperança. Objetivamente, eles têm muito pouca utilidade.

• Ravnos — Eles zombam e vagam e roubam, pretendendo não levar nada a sério. Mas eles não podem negar o monstro que espreita profundamente dentro de todos.

• Toreador — Apesar de todo o seu discurso moral sobre a pureza espiritual da arte, eles se submetem aos seus vícios com bastante presteza.

• Tremere — Ah, os novos jogadores emergem no campo milenar. Nós devemos nos preparar para recebê-los adequada e generosamente.

• Tzimisce — Esse Senhores se gabam muito de seu poder e independência, e indulgem no que consideram demonstrações de força e indulgência. Que ironia que todos eles já quase pertençam a nós.

• Ventrue — Amor pelo poder e sensibilidades exauridas; os Ventrue tem necessidades, e nós sempre estamos felizes em oferecer alívio.

• Baali — Crianças.

Children of Osiris

Ra has chosen me to bring light in the darkness and healing to those who suffer.

In the ancient kingdom of Egypt lived two brothers: Pharaoh Osiris and his younger brother Set. Osiris was a wise ruler, but Set envied him, lusting after both the crown and Osiris' wife, Isis. Striking a dark bargain with the god Apep, Set became an unliving demon with great power so he might strike his brother down. With a heavy heart, for he still loved his brother, Osiris prayed to Ra to give him the power to deliver his land from this new evil. Ra responded by granting Osiris divine gifts, but also tying him to darkness so Osiris might forever serve as Ra's representation in the night. When the two brothers clashed, even Ra could not match Apep and Osiris was struck down, killed and dismembered by Set. Yet Set had not reckoned with Osiris' wife, for Isis was a great sorceress who set out to make her husband's body whole again. She succeeded at the cost of any offspring they might still have had, as Osiris could no longer create life. Even in defeat, the Pharaoh remained wise and other creatures cursed like Set willingly sought him out in an effort to heal their souls with the light of Ra. Since then, Osiris has been a beacon of hope and redemption in the night.

This is the story the Children of Osiris tell. It might paint Osiris in a more positive light than he strictly deserves; as an Egyptian Pharaoh, Osiris could probably scheme and betray with the best. Indeed, the Followers of Set tell a very different story in which Osiris begged the dark gift off his older brother, only to be consumed by bloodlust and rage until finally his own wife cast a spell to rein in his temper and prevent him from creating other monsters like him.

Whatever the truth of those long ago nights, a Child of Osiris usually strives to emulate the myth. He has a reputation for being kind and wise; a renowned Golconda seeker and mentor. While many Children of Osiris are indeed like the good shepherd, carefully tending to each lost sheep, another might have his eye on the larger flock. Such a Penitent could manipulate a Prince into greater depravity, with the intention of inciting a backlash that deposes her and instills a renewed sense of morality in the fiefdom as other Cainites grow wary of going down the same path. This is a risky gambit, but by no means impossible with the right tools and positioning. A Child of Osiris might have good intentions for the most, but the road to hell is paved with them.

Sobriquet: Penitents, Pharaohs (mocking)

Appearance: Hailing from many different clans and bloodlines, the Children of Osiris as a whole are as varied in appearance as they come. After his initiation period however, every Penitent shaves his heads to symbolize that he is like a babe on his new path. When inside the temples, he usually wears white Egyptian robes, either plain or lavishly adorned with Egyptian symbols in gold thread.

Haven and Prey: Hunted by the Followers of Set and sometimes shunned by Cainite Princes for her talk of humanity, a Child of Osiris usually finds that it is best to stay with others of her kind. She congregates with her brethren, as much as such a thin spread lineage can, in well-hidden communal temples far away from other Cainites' havens. She might also see a resemblance between her progenitor and the Christian Messiah (for both have died and been reborn) and take up residence in Christian churches if she can do so without drawing attention.

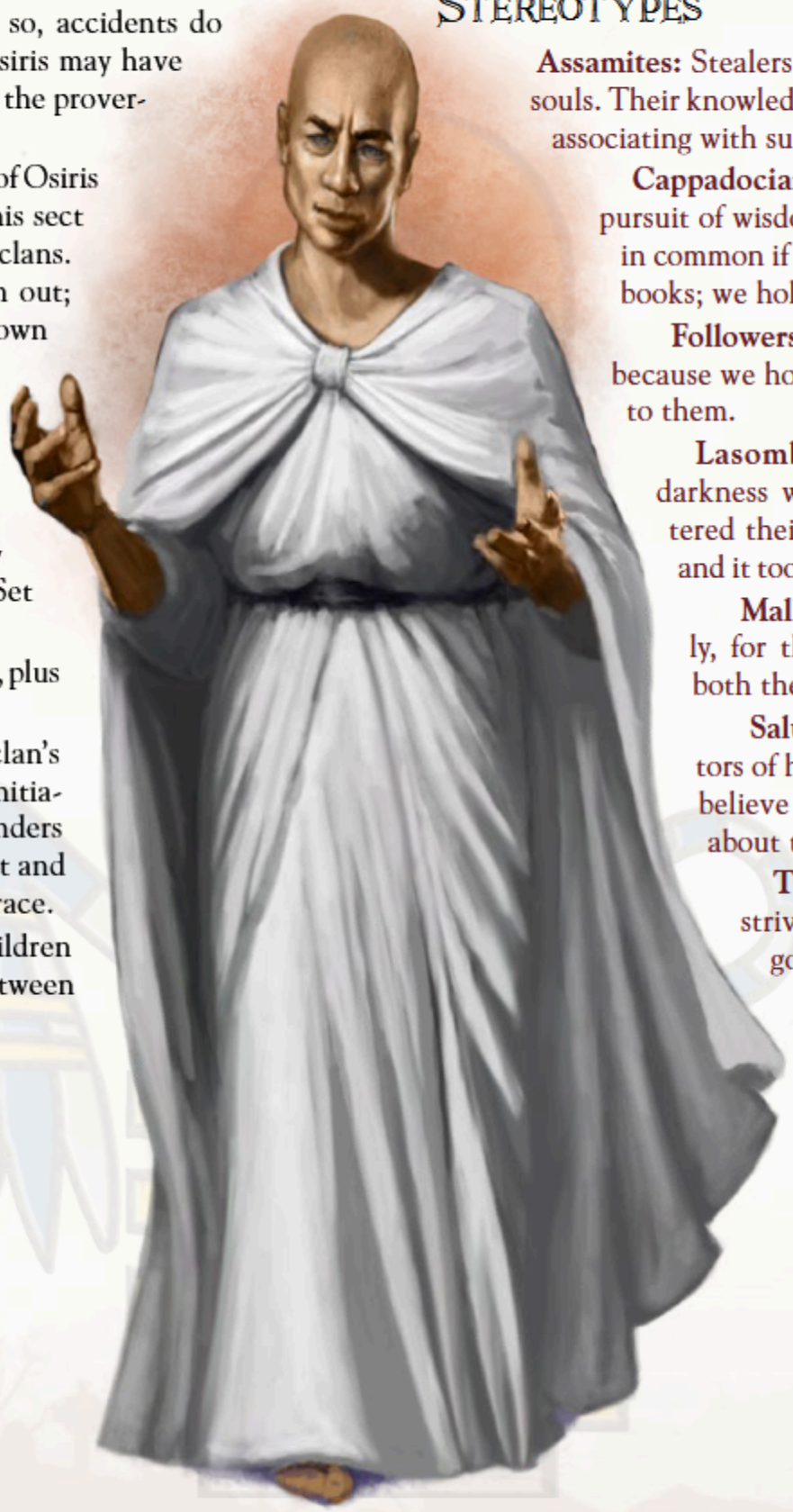
A Child of Osiris is usually very careful in selecting her prey, opting for large men who can be fed from without killing them. Even so, accidents do happen and any Child of Osiris may have swept a body or three under the proverbial rug.

The Embrace: A Child of Osiris cannot Embrace, nor does his sect actively recruit from other clans. Still, others might seek him out; usually a Cainite who has grown desperate with the darkness of her existence and has heard of the Child of Osiris as a Golconda seeker. Such a Penitent might be from any clan, though, possibly predictably, no Follower of Set has ever applied.

Clan Disciplines: Bardo, plus two from original clan.

Weaknesses: Original clan's weakness. In addition, the initiation rite to enter the sect renders a new applicant's blood inert and he is no longer able to Embrace.

Organization: The Children of Osiris are far and few between and as such, they have no real organization. A typical Penitent lives in a communal temple overseen by an Undying King, who can be male or female regardless of the title, as a symbolic representation of Osiris. The temples are theoretically in communication with each other, but, in reality, postal delivery is far from reliable and more messages are lost than delivered. Rumors claim that the oldest temple in Egypt is overseen by the Grand Undying King who speaks for Osiris directly, but an average Western Penitent will never be able to travel there to find out.



Stereotypes

Assamites: Stealers of blood and drinkers of souls. Their knowledge is great, but not worth associating with such demons.

Cappadocian: Peaceful scholars in pursuit of wisdom. We might have a lot in common if they didn't worship their books; we hold to a greater purpose.

Followers of Set: They hate us, because we hold up the mirror of truth to them.

Lasombra: Darkness within, darkness without. They have bartered their souls away to demons, and it took their reflection with it.

Malkavian: Treat them kindly, for they are like children in both their wisdom and madness.

Salubri: Healers and protectors of humanity like we. Do not believe the vile rumors spread about them.

Tzimisce: Like us, they strive to be more, but their goal is not humanity. There is no redemption here.

Crianças de Osíris

A Mitologia Egípcia está repleta de contos de rivalidade entre Set e seu irmão, Osíris. Vampiros experientes estão cientes de que os Seguidores de Set reividicam origem de um Antediluviano que levou o seu nome a partir desse Egípcio deus-serpente (embora os Setitas certamente parecem pensar em Set realmente como deus). Se for esse o caso, que tal maravilha Cainita foi Osíris? Um conjurador mortal que foi Abraçado? Cria de Set? Ou talvez um outro Antediluviano, perdido no tempo e destruído milhares de anos atrás?

Seja qual for a verdade sobre Set, existiu uma vez um vampiro poderoso chamado Osíris. Ele foi um filósofo e um estudioso em um tribunal Egípcio (cuja dinastia é desconhecida), Abraçado por um vampiro desconhecido que acreditava que seu conhecimento da lei faria dele um aliado útil na batalha para induzir o Egito sob a influência de vampiros. Osíris, no entanto, ficou horrorizado com sua nova condição. Em vez de encontrar o sol, porém, ele tornou-se determinado a enfrentar e expulsar os seus demônios pessoais, e especialmente a sua própria Besta. Seus estudos sobre a sublimação dos impulsos vampíricos podem ter ajudado a formar a base para a busca da Golconda. No mínimo, ele a expandiu.

As Crianças de Osíris poderiam ter se tornado um Clã e continuado nas noites de hoje, mas Set matou Osíris. Tão mortal é a lenda, Set desmembrou seu "irmão" e seu corpo foi espalhado por toda a terra do Egito. Sua irmã, Isis (talvez outro vampiro, mas ninguém ainda parece saber ao certo sobre sua existência) encontrou os pedaços e o remontou, e incrivelmente, Osíris foi ressuscitado. A morte, entretanto, tinha tomado seu preço. Seu sangue ficou inerte, e ele não conseguia mais criar crias. Isso, no entanto, não o impediu de espalhar a sua trilha.

Apelido: Uma vez que até os vampiros sabem muito pouco sobre os Filhos de Osíris e assumem que todos eles estejam mortos, eles não têm um apelido comum.

Seita: A rigor, as Crianças de Osíris são uma Seita, em vez de uma linhagem. Eles não se juntam (e, em virtude de suas próprias leis, não podem) ao Sabá ou a Camarilla.

Aparência: Uma vez que as crianças podem vir a partir de qualquer Clã ou linhagem, sua aparência pode variar muito. Todos eles raspam suas cabeças, todas as noites, ao acordar, e quando em seus templos usam vestes brancas enfeitadas com símbolos místicos e hieróglifos. Quando deixam os templos a negócios, vestem-se de forma simples e ficam imperceptíveis.

Refúgio: As poucas remanescentes Crianças de Osíris no mundo habitam um dos vários templos. Estes templos são bem escondidos e mantidos em segredo de outros

Membros, significa que tendem a se estabelecer em áreas que não se orgulham muito da população de vampiros.

Antecedentes: Crianças de Osíris renunciam seus Clãs porque odeiam a sua condição, mas não querem cometer suicídio. A busca pela Golconda leva alguns Membros para os Filhos, enquanto outros encontram a Seita após se chocarem com os Seguidores de Set.

Criação de Personagem: Crianças de Osíris podem ser de qualquer Clã (exceto Seguidores de Set, enquanto os Filhos podem estar dispostos a aceitar um Setita verdadeiramente arrependido, a situação nunca surgiu). O personagem pode ter qualquer combinação de Atributos e Habilidades, e manter qualquer conhecimento das Disciplinas que tinham antes de entrar. Natureza e Comportamento tendem a ser os mesmos — as Crianças de Osíris são simples e honestas.

Disciplinas do Clã: Como o apropriado para o Clã original do personagem. Crianças Osíris também podem aprender Bardo como uma Disciplina do Clã.

Fraqueza: Conforme apropriado para o Clã original do personagem.

Organização: Cada templo está sob a supervisão de uma Criança de Osíris anciã (o chamado Rei Imortal), e a Seita inteira responde a um vampiro misterioso chamado de Grande Rei Eterno, rumores dizem ser uma cria direta de Osiris de antes de perder a habilidade de abraçar. A Seita se concentra em manter a sua humanidade, que é, naturalmente, uma preocupação bastante difícil, mas também de frustrar as maquinações dos Seguidores de Set sem que as Serpentes saibam que eles ainda existem.

Estereótipos

Camarilla: *A melhor opção para a maioria dos membros, e ainda sim quase não é bom o suficiente.*

Sabá: *Se são menos ruins que as Serpentes, é só porque a Espada de Caim, ocasionalmente, as mata.*

Seguidores de Set: *Osiris voltou da morte para se vingar de Set. E vamos.*

A Visão de Quem está de Fora

Camarilla: *Minha pesquisa indica que Osíris e Set podem realmente ter existido uma vez como Cainitas. Estranho, então, que os "descendentes" de Set estão firmes e saudáveis com a venda de drogas nas esquinas, enquanto Osíris parece ter desaparecido totalmente.*

Sabá: *Não, cara. Luis amoleceu. Nós batemos nessa gangue de Setitas no mês passado, se separaram, e então estão falando "Não vou matar mais" ou alguma besteira. O Bispo provavelmente os incendiou. Esqueça.*

Seguidores de Set: *É bom vencer, mesmo que o perdedor não tenha sido uma preocupação real em mil anos.*

Citação: *Eu poderia encontrar o sol, mas temo que o meu coração não iria equilibrar a pena de Ma'at. Até que eu tenha certeza, irei permanecer.*

Salubri

O Salubri já foi um verdadeiro Clã. O fundador do Clã, Saulot, dizia ser um guerreiro superlativo, bem como um juiz imparcial. Também foi dito que ele cresceu cansado dos constantes, ciclos sangrentos de violência e traição. Ele saiu de sua casa para terras distantes do leste. Quando voltou, estava alterado. Ele estava tranquilo e contemplativo, mas também um pouco fatalista. O mais surpreendente, porém, ele tinha desenvolvido um terceiro olho na testa. Saulot Abraçou novas crias, e seu Clã lentamente foi dividido em duas linhas distintas — Salubri "guerreiro" e "curandeiro". Por séculos, eles atuaram como consultores, guarda-costas, e sábios para outros Cainitas e, em menor medida, mortais.

E então veio a diablerie de Saulot.

Os magos da linha Tremere recém-criada encontraram o corpo entorpecido de Saulot, e drenaram seu sangue e alma. Eles usurparam o poder de um dos Clãs de Caim, e enviaram os Salubri em uma espiral descendente da qual nunca se recuperaram. Hoje à noite, há rumores de que existem apenas sete membros da linha por vez, sendo respeitado sempre a qualquer momento.

Os rumores dificilmente morrem, no entanto. Saber que Membros Salubri modernos são diableristas que consomem seus próprios Senhores (e o fazem abertamente — parricídio é quase desconhecido entre os outros Clãs, mas eles não *admitam* a ele) e removem as almas dos outros Membros. Os Sugadores de Almas são, supostamente, um Clã de profanadores e mentirosos de séculos passados, possivelmente envolvidos com culto ao demônio, e comprovadamente parte do Sabá (ver Salubri *antitribu*, p. 431). Eles formulam, muito razoavelmente, a forma como o Salubri são capazes de atingir a Golconda com alguma regularidade. Eles se perguntam como qualquer linha pode se sustentar com tão poucos membros. E, finalmente, colocam esta questão: mesmo que essas duas primeiras noções sejam tomadas como dado, por que o Salubri precisa se submeter a diablerie? Por que suas crianças *precisam* consumir almas dos seus senhores, se não há algum defeito na linhagem em si?

Apelido: Ciclopes, ou, menos gentil, Sugadores de almas

Seita: Os Salubri são independentes, embora às vezes se disfarçam de outros Clãs e se misturam com a Camarilla. Os Salubri, no entanto, estão apenas tentando sobreviver tempo suficiente para chegar a Golconda e passar seu sangue. A política sectária não significa nada para eles.

Aparência: Cada Salubri tem um terceiro olho no centro de sua testa. Normalmente, Salubri são muito poucos para juiz imparcial. Também foi dito que ele cresceu que qualquer generalização sobre a sua aparência seja progressivamente mais desgostoso com os assuntos possível. Suas fileiras em noites modernas incluem Cainitas ao longo do tempo, e

Refúgio: Salubri não são bem-vindos na maioria das cidades, e isso significa que seus refúgios estão situados em ambientes isolados. Eles também costumam ter várias rotas de fuga, e só detem as posses que o personagem possa carregar em uma mochila. Partidas rápidas não são incomuns para os membros desta linhagem, então Salubri não se apegam aos seus refúgios.

Antecedentes: O Salubri Abraça pessoas que sentem a possibilidade de encontrar a Golconda. Curadores, professores, sensitivos, e outras pessoas com altas classificações de Humanidade são boas escolhas, embora ocasionalmente o Salubri Abrace pessoas más, na esperança de vê-los resgatados (ou, pelo menos, colocá-los nesse caminho).

Criação de Personagem: Atributos Sociais ou Mentais são muitas vezes primários, assim como Conhecimentos. A maioria dos Salubri também têm classificações dignas em Empatia. Todos Salubri devem ter cinco pontos de Geração (para representar a diablerie de seu senhor), e a maioria tem pelo menos um ponto de Rebanho também.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Fortitude, Obeah

Fraqueza: Salubri têm dificuldade de se alimentar de fontes relutantes. Se um Ciclope insiste, perde um ponto de Força de Vontade.

Organização: Os Salubri não são como uma linhagem organizada. Na verdade, quando Salubri se encontram, tendem a ser sobre a instrução de seus senhores — o último desejo de um Ciclope dado a criança, pode ser para procurar outro membro da linhagem e entregar uma mensagem ou aspectos salariais.

Estereótipos

Camarilla: *Julgue um homem por suas companhias.*

Sabá: *Peixes tem que nadar, pássaros tem que voar, guerreiros tem que fazer guerra.*
Tremere: *O inimigo. Para eles, não pode haver perdão.*

A Visão de Quem está de Fora

Camarilla: *Sim, sim. Eu ouvi as mesmas coisas que você. Considere a fonte.*

Sabá: *Nós temos alguns arranhões abertos, a qualquer hora que você desejar um homem mais.*

Giovanni: *Ei, Tremere. Eu sinto sua dor.*

Citação: *Eu digo isso e significa que verdadeiramente — sem ônus o que já Carreguei é mais pesado do que o que este novo olho viu.*

LINHAGENS

Brujah

Nicktuku

Lamia

Ahrimanes

Children of Osiris

Nagaraja

Baali

Há aqueles que mesmo os monstros de Caim não dizem em vão.

Nos primeiros tempos, ou assim se crê, um da Primeira Progênie ficou contra os Treze. Esse demoníaco traidor, cria mais antiga do flerte errante de um Antediluviano, o mau nascido escravo cantor de um povo proto-Mesopotâmico, forjou um pacto profano com aquelas que viviam na sombra for a da periferia desse mundo. Ao fazê-lo, o filho do diabo tocou algo do Outro Lado, se tornando algo mais, e menos, que humano. Unindo apóstolos das fileiras de seus irmãos, o primeiro shaitan de Baal-chamado-Destruidor comandou seus exércitos e montou um cerco à Segunda Cidade; Sangue combateu Sangue à medida que os filhos de Caim lutaram entre si em meio a ruínas arrasadas e planícies incendiadas.

Certo ponto, é sussurrado, o próprio progenitor voltou suas atenções ao combate, um terrível tempo cataclísmico que chovia fogo e sangue. A luta acabou tão abruptamente quanto se iniciado; os 12 al'shaitani foram mortos, e suas hordas demoníacas foram postas em fuga do garoto-coisa, no entanto, não havia sinal,
e os horrores que antes prestavam lealdade a cada um de seus comandos foram perdidos para os ventos sussurrantes das lendas.

Mas esta lenda está vindo à tona. A captura e destruição de uma cabala de infernalistas da América do Norte (e da recuperação de seus grimórios blasfemos) trouxe aos Membros atenção a uma sombria verdade: os Filhos de Baal não foram todos extintos pela Inquisição, como se pensava.

Acredita-se que os filhos do shaitan originam-se das areias do Oriente Próximo, onde homens e monstros têm se misturado através das
lendas e fábulas da região por milênios. Seus senhores se ajoelharam nos mesmos templos e veneraram os mesmos deuses negros que os guerreiros-filósofos filhos de Brujah e Haqim; claro, a cultura Cainita coloca as três linhagens juntas nas raízes da cultura pré-Suméria. Esses contos relatam cidadelas negras, estrelas cadentes, cidades em crateras de cometas, monstros insetos, tolos reis feiticeiros e todo tipo de perversões datando da cidade amaldiçoada de Chorazin dita devastada no Velho Testamento.

Os Baali são exploradores, antes de tudo, estudantes do desconhecido, o incompreensível, o indescritível. Seus olhos e ouvidos vislumbram segredos esquecidos. Sua é uma canção secreta que tem ecoado através da eternidade desde que seu progenitor sem nome tocou o acorde dissonante que fraturou a parede entre os mundos. E seus são os dedos firmes e pacientes que tocaram a ferida desde então.

Noites modernas encontram os poucos Baali restantes em algo como uma terra de ninguém entre as incontáveis facções populando o Mundo das Trevas. Eles estão morrendo, odiados, temidos, caçados pela Camarilla, Sabá e outras frentes, presa de centenas de detratores e divisões internas e externas. Eles estão caindo, espiralando rumo ao nadir, flagelados por alguma inescapável degeneração do espírito que toma mais de seus números a cada noite que passa condenados a uma passagem lenta e invariável passagem de mágico para monstro para memória. Ainda que lutem pela erosão e eventual destruição do mundo, para abrir caminho para Aqueles que Esperam do Outro Lado.

Apelido: Demônios.

Seita: Os Baali não reivindicam nenhuma seita, e nenhuma seita aceitaria. Apesar dos Baali alegarem ter convertido muitos vampiros à sua causa, a verdade do assunto parece o oposto, a menos que seus convertidos sejam muito hábeis em se esconder.

Aparência: Quando não estão vestidos com aparatos de ritual, a maioria dos devotos de Baal parece muito normal, serenos, usando roupas comuns e maneiras sutis. (Alguns poucos auto-atribuídos satanistas, presos nos componentes mais básicos de seus repertórios e reputações, preferem a imagem perfurada pintada e promíscua induzida pela mídia, mas anciões tratam esses desordeiros com grande desdém). A maioria possui comportamentos cuidados, espertos e estudiosos, apesar de alguns terem ficado conhecidos por se tornarem loquazes, mesmo eloquentes, em frente a platéias atenciosas, particularmente quando confrontados com uma possível conversão. Anos de devoção a assuntos de outros mundos e buscas amorais cultivaram algum tipo de qualidade fria e alienígena nesses Cainitas com o tempo. Muitos adquirem um

doentio fascínio por insetos, roedores ou outros seres daninhos,umahomenageminconscienteao"SenhordasMoscas".

Refúgio: Os Filhos de Baal parecem atraídos por lugaresantigos,livrarias,templos,oratórioselugares de poder abandonados. Tais locais, com o passar das décadaseséculos,parecemcarregamalgodotoquede seupatrono.Antigossinaisindecifráveissãoachados gravados na grama e saliências rochosas em volta, crianças e criações próximas são natimortas ou horrivelmentedeformadas,mauspresságiossimilares seguem a passagem do cultista como pegadas malignas. Recentemente,algunscírculosdeguerradaCamarilla encarregadosdeexpulsaressasconvençõesretornaram com perturbadores contos de Baali procriando e coabitandoem"famílias"insulares.OsDemôniosse congregamcomcarniçaiseconvertidosdeoutrosclãs em orgias da carne, assim dizem as histórias, reavivando as antigas heresias de compartilhamento dosangueeoutraspráticas,menossaudáveis...

Antecedentes: Abraçados entre artistas, místicos, estudiosos e um punhado de castas mais utilitárias (prostituas, mercenários, socialites, etc.). Algumas cada vez mais raras crias, mais numerosas em domínios do Mediterrâneo e Oriente Médio, são nascidos, assim como renascidos na linhagem. Sejam selecionados e educados de carreiras de crianças ou nascidos de linhagens de carniçais, esses discípulos inumanos são enfeitados com poder desde a infância e sempre vêem aocuparosníveismaisaltosdalinhagem.

Criação de Personagem: Os Atributos Mentais e Socias são preferidos e prezam conhecimento de mistérios acadêmicos, existências e ocultos acima de todas as coisas. Alguns seguem o caminho dos "campeões dos Velhos Deuses" com o combate como especialidade. Muitos adquirem vastas gamas de Conhecimentos e Perícias ao passar dos anos de estudo e... experimentação. Naturezas tendem a ser submissas a seus patronos ocultos, Arquiteto, Juíz, Conformista e Mártir, apesar alguns serem Excêntricos e Monstros. Comportamentos podem ser qualquer um, apesar de adequados à conversão. Antecedentes incluem Rebanho, Mentor, Recursos e Lacaios. Muitos dos mais antigos aderem a variações das Trilhas do Sabá dos Cátaros e da Morte e da Alma. A maioria dos jovens celebram sua Humanidade, apesar dos valores tenderem a serem baixos; os que sobrevivem por uma quantidade razoável de tempo geralmente escolhem uma Trilha para permitir que eles lidem com seus ambientes. Uma crescente maioria de jovens Baali aderiu à Trilha das Revelações Malignas ou à Trilha do Poder e da Voz Interior. Os mais informados dizem que os Baali na verdade têm seu próprio código de ética, a Trilha da Colméia, mas pouco sobre isso é conhecidoporCainitasforadalinhagem.

Disciplinas:Daimonon,Ofuscação,Presença

Estereótipos

Camarilla:Seusesfarrapadoscostumesmortais não vai dar as respostas que eles procuram.

Sabá:Essascriançasdescuidadasserãoafaca, assim como a ferida.

AVisãodeFora

ACamarilla

É um erro tratar esses perigosos apóstatas comomerosSatanistas.

—EdwardSinclair,AdeptusSeptemOrdem de Vienna

OSabá

Pode-sequaseterpiedadedaquelesquecaíram tantodocaminhoparaopoder...

—DroescherUm-Olho,InquisidorTzimisce

OsIndependentes

Vocêpodeconcebermistériostãodistorcidos que subornam até os compartilhadores de segredos?

—Hesha,Setita

Fraqueza: Talvez devido à suas naturezas e funções sobrenaturais, os Baali temem e são repelidos por religiões e seus amuletos, mais que qualquer morto-vivo. Fé Verdadeira age com o dobro de eficiência contra eles (dobre os efeitos das falhas dos Baaliedossucessosafavordeseusoponentes);muitos não suportam olhar ou tocar mesmo os mais mundanos artigos da parafernália religiosa, com ou sem fé. Mas aquelesqueantecedemaCristandadeaindatememo crucifixo e a água? Idade e origem cultural determinam a natureza dessas aversões? Apenas os mais velhos devotos de Baal sabem ao certo.

Organização: Apenas duas vezes é relatado na história Cainita que os servos d'Aqueles que Esperam doOutroLadoselevantaramsegurandooestandarte de seu temido senhor, e ambas terminaram em uma derrota esmagadora; eles foram desde então caçados até quase a extinção. Os remanescentes se dividiram em subseitas fragmentadas. De fato, existem quase tantas aparições e denominações atribuídas ao patrono dopanteãoBaali(sepodeserditoqueexisteumúnico ser assim) quanto existem devotos dessas aparições e denominações. Levados pela tradição e necessidades de sobrevivência, muito dos Baali se juntam a dispersas convenções de três a 13 (raramente mais), liderados por um punhado de shaitan (reclusos e misteriosos arcanistas) e al'shaitan (eruditos e governantas escolhidas). Para aqueles for a das convenções, os Baali não parecem nada com devotos do diabo. Apenas aqueles do culto, ou roubaram seus segredos, sabem as reais profundezas da filosofia Baali.

Mote: *O mundo, seu mundo, está suspenso pelo mais fino dos fios entre a comédia de tudo que foi e o mistériodetudoqueserá.Melhorenrolaressefio? Oucortá-lointeiramente?*

BAALI

You're close to the truth now. You've gone from beating heart to withered organs. You're a demon chained to dead meat, almost free from the prison of flesh. Seek those who can unbind you further.

Legend holds the Baali to be the first bloodline to stand apart from the Clans, a tainted and cancerous lineage plaguing society from the time of the Second City. As for what progenitor sired the wicked line of infernalists, none can say. Some believe the Tzimisce responsible, due to that clan's long association with the demon called Kupala. The Tremere spread this tale, but they will turn and blame Saulot in another breath; the Shepherds' pogrom against the Baali smacks of hidden guilt, they say. The Malkavians refuse to speak on the matter at all.

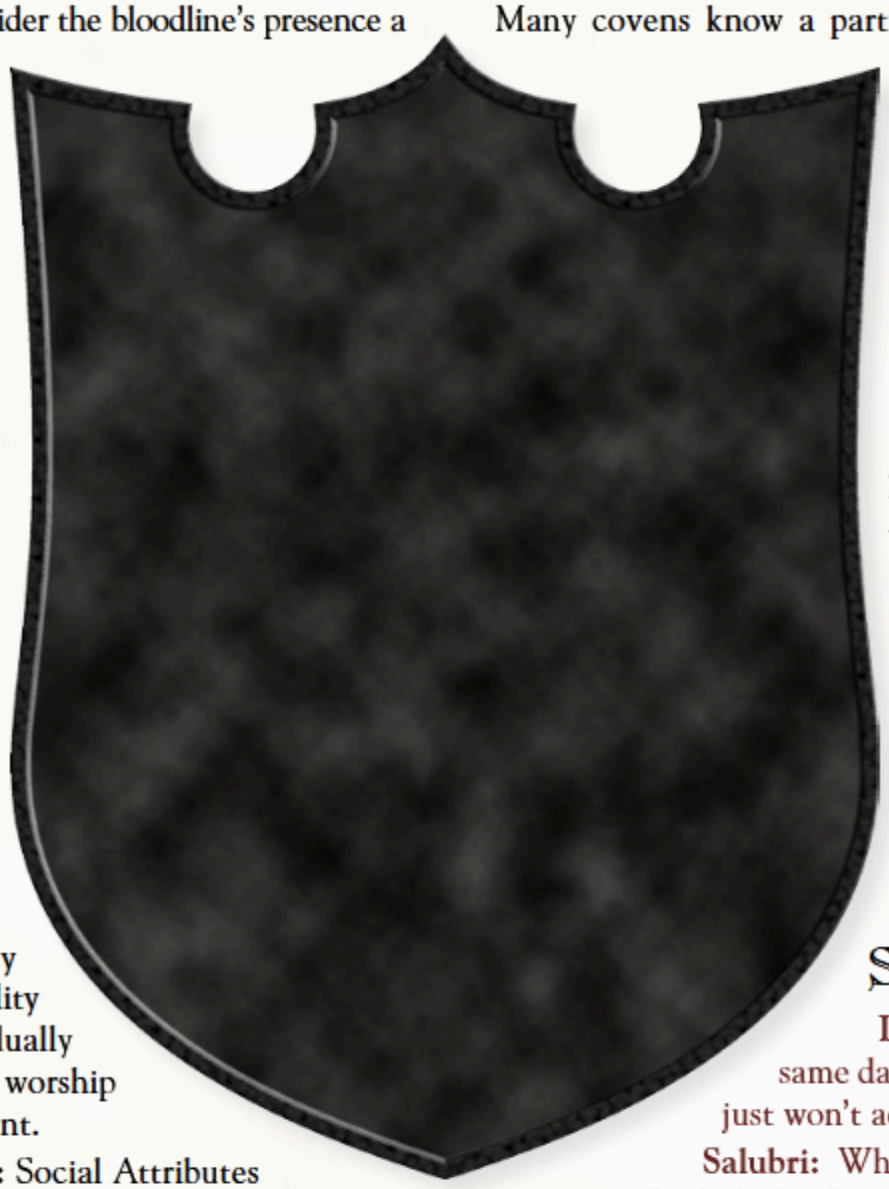
The bloodline's record of their origin is transmitted orally from sire to childe. Their genesis lies in a nameless tribe in what would become Tyre, a people that clung to atrocity as revelation and sacrificed without understanding. During a pre-dawn rite around the sacrificial pit, their orgiastic violence was interrupted by a terrible figure, silhouetted in the sun cracking the blood-red horizon. It tore into the tribe, rending their mortal flesh into obscene patterns and twisting their hearts to the sky before tossing their mutilated corpses into the pit before departing.

Three crawled out at sunset. They took their mortal god's name for their own, for they were kin to him. When they turned their blood to the summoning rites wrought by mortal mages, they found Hell answering back. They still spill blood as sacrifice, but now the blood is their own.

Broken into ever-quarreling factions, the splintered and fractious bloodline claims they do not serve the Abrahamic Devil (they long predate that theology, without question) but they cannot agree on whom they *do* serve. The bloodline last saw philosophical unity during the advent of Zorastrianism, clinging to the idea of existence as a struggle between great powers of darkness and light. As vampires are beings of irrevocable darkness, they reason, why not play for their side to win? Others fear the demons, seeking to keep them placated and slumbering in Hell. Still others seek to awaken those same Fallen to end the world. To these ends, Baali hide inside Cainite society, seeking favors, showing subservience to (and in some

covens, compelling obedience from) a diverse group of infernal powers. The vast hierarchy of demons known as the Children, the Lords of the Abyss, insect-demons, dark gods – the list goes on. Most Baali agree that the greatest joy comes in service, taking their rightful place within the hierarchy of the truly Damned.

Devils are almost universally reviled, receiving the same warm welcome their mortal infernalist brethren do – a heretic's blazing pyre. Princes call blood hunts on mere rumors of a coven's infestation. No clans would defile themselves by association, but most consider the bloodline's presence a useful diversion from their own hidden schemes, and rumors persist of Baali aid to the Tremere's wars in exchange for unspecified favors.



Sobriquet: Devils

Appearance: Reviled by all, the Baali must blend into their surroundings, and thus dress in mortal fashion. Their clothing is usually of fine quality, and their elders bear meaningless ritual scars, fleshy relics of mortal years spent in ignorance.

Havens: The Baali love abandoned places of worship, desecrating former altars with blasphemous rituals. They gather cults of personality around themselves, gradually converting the mortals to worship of powers dark and ancient.

Character Creation: Social Attributes are primary, with Mental secondary. The Baali are social creatures first and foremost. Stealth is a Skill drilled into every Baali neonate. Knowledges are highly common, particularly Academics and Occult. Subterfuge is an especially prized Talent. Most Baali follow the Path of Screams on the Road of Sin, but a few walk the Road of Kings.

Clan Disciplines: Daimonion, Presence, Obfuscate

Weakness: The Torment in the blood of Caine recoils from religious symbols, and the Baali are particularly vulnerable. Unless those religious symbols have lain abandoned for half a century, any individual brandishing a religious symbol at a Devil is considered to have a True Faith rating one higher than their actual rating.

Organization: Diminished in numbers and strength after two great holy wars with the Salubri, and a smaller war against the Assamites, the Baali bloodline still metastasizes across the Levant and the Kingdom of Jerusalem. They remain inconspicuous, slowly infiltrating a city and Embracing those who dabble in the occult or turn to darker gods despite the wrath of Crusaders. Once established within a city, the Devils establish a coven to worship whichever flavor of infernal might they fancy. Many covens know a particular Dark Thaumaturgic ritual, the Rite of Apostasy, which corrupts a vampire's clan curse and grants them access to the Baali Discipline of Daimonion. The affiliated Lasombra infernalist group, the *Angellis Ater*, are a coven comprised of such converted. The Baali seek to check the power of the Salubri, the Assamites, and each other when they worship rival demon lords. Ironically, mortal infernalists serving those bound to the earth are the bloodline's most ardent enemies; Baali have a disturbing tendency to enslave demons rather than obey them.

Stereotypes

Lasombra: They serve the same darkness we do. Most of them just won't acknowledge it.

Salubri: When their blood howled in rage at Saulot's death, ours sang with joy. Let us be happy together.

Setites: Our interests and practices align; we should be allies, not enemies. Are we not serpents of a different scale?

Tremere: Like us, they traffic with powers dark and ancient. Like us, they wield the magics of the inferno. Unlike us, they don't see the true game they're playing. We *must* educate them.

Assamites: They hunt us without mercy, slaying those we serve and those we command with practiced ease. The Salubri are our loudest enemies. We should fear the quiet ones more.

BAALI

As origens dos Baali não estão claras, mas eles são tão antigos quantos os demais cainitas. Os Baali são misteriosos como os primeiros rituais sinistros elaborados no calor de uma fogueira primitiva e cujo propósito era controlar as forças que operam no mundo, ao invés de viver a vida por capricho. Uma antiga tribo humana desejava conseguir este poder para si e pactuou com as trevas e a noite. Com o decorrer do tempo, essas forças escuras receberam inúmeros nomes e formas: as crianças, os Senhores e outros nomes muito mais insólitos. Os Senhores foram chamados de Ba´al no idioma daquele tempo e os seus servos eram conhecidos como Baali e depois shaitan.

A maneira em que estes mortais se transformaram em cainitas esta envolvida em mistério. As duas hipóteses na historia da criação da linhagem de sangue Baali são produtos da arrogância e da estupidez. Tal como se relatam, um cainita jogava com os Baali por diversão, para mostrar-lhes o quão estúpidos eram os seus costumes e ensinar-lhes o quanto era patético suas praticas "diabólicas". Dependendo da historia, deliberada ou acidentalmente ele os infectou com seu sangue. Aqueles que "sobreviveram" as sua provação foram os fundadores desta linhagem impura.

Os Baali contemplam a sua existência como um conflito entre dois grandes poderes. Visto que carecem de um apelo mais conveniente, os denominam bem e mal, luz e trevas. Tendo uma intensidade maior que os meros pecados e guerras cainitas, estas energias rodeiam toda a sua vida. Cada coisa e pessoa são parte desta luta: para os Baali, a única medida de valor é ser capaz ou não de participar deste jogo.

Os grandes poderes do bem e do mal não precisam dos cainitas: ou o vampiro não tem alma, ou já estão amaldiçoados. O que gostam na verdade são das almas humanas, e qualquer coisa que valha a pena para estas energias, também vale para os Baali. Os membros desta linhagem dividiram-se em diversas seitas ao longo dos anos, cada uma devotando-se a uma versão própria das forças obscuras. As Crianças, os Senhores, Demônios-Insetos, Deuses Arcanos e muito mais. Todas estas seitas se esforçam para tornarem parte do legendário conflito.

Os Baali estariam evoluindo adequadamente e teriam alcançado uma categoria prestigiosa como Clã se a força dos salubri, que já há algum tempo, lançavam-se em uma cruzada com o propósito de eliminar todos os infernalistas. Apesar dos Baali terem eliminado os melhores guerreiros salubri, o conflito reduziu a suas fileiras consideravelmente. A guerra santa dos assamitas seguiu o cerco salubri, que debilitou mais ainda a linhagem de sangue. Os Baali contra atacaram com um ritual cujo poder segue implícito na linhagem de Haqim, fazendo com que os

JOGAR COM OS BAALI

Como Npc´s: os Baali representam as almas dos mortais e não dos Cainitas. Pode-se centrar o jogo sobre os mortais durante um tempo. Pode-se passar a sensação de que os vampiros não são os seres mais poderosos do jogo; de fato, se os comparar com as grandes energias que operam no universo, eles nem se quer estão no campo de jogo. Lembre os personagens que existem coisas muito mais importantes por que lutar do que as suas próprias vidas, coisas fundamentais para se preocupar como que é o Príncipe ou de onde conseguirão seu próximo suprimento de sangue.

Como personagens jogadores: Os Baali costumam ser difíceis para os jogadores. São vampiros terrivelmente maliciosos que realizam coisas horríveis para tentar, corromper e amaldiçoar os outros. Essas características minam a diversão do jogo e fazem com que os outros jogadores se sintam, no melhor dos casos, incomodados. Se permitir que um jogador jogue com um Baali, deverá ter certa discrição. Os Baali recorrem a serviços de habilidosos espiões e mensageiros que se mesclam com os demais Clãs, e alcançam seus conhecimentos sem revelar sua identidade, ao torturar os inocentes em seus tempos livres.

ESTEREÓTIPOS

Os altos Clãs: Todos acreditam ser cavalheiros e damas, mas conseguiremos que se curvem aos nossos mestres. Porém, neste momento nos vemos obrigados a nos evadir de sua atenção.

Os baixos Clãs: Não serão nunca nossos aliados, mas são peões maravilhosos. Manipularemos os insatisfeitos, oprimidos, molestados e escravizados.

Salubri: Ainda que demore mil anos, as escassas reminiscências desta patética linhagem caíram.

Tremere: Não sabemos se devemos fugir destes bruxos ou contempla-los a certa distancia como irmãos. Os vigiaremos com atenção e veremos de que lado estão. De qualquer forma, seja consciente de sua luxuriosa ambição pelo poder.

Assamitas: Não os permita investigar a vossa linhagem ou perdereis a sua vida. Estes fanáticos o exterminarão antes mesmo que os veja. Uma vez os castigamos por nossa conta: é evidente que já chegou o momento para voltar a faze-lo.

Assamitas tenham uma necessidade irracional de beber o sangue cainita. De qualquer maneira, os assamitas são mais poderosos que os Baali e sem duvida são inimigos formidáveis.

Vendo seu numero e força diminuírem, os Baali sofrem a perseguição constante os outros Cainitas e dos caçadores de bruxas. Como pertencem a um Clã de sangue menor, se desconfia abertamente deles e são proscritos frente aos olhos da maioria dos Príncipes. Ainda que poucos os cortejem com o propósito de conseguir o apoio de seus mestres infernais, os demais os usam como bodes expiatórios quando algo vai mal. De sua parte, os Baali procuram ser discretos, agindo por trás dos panos, evitando posições de poder. Operam fora dos parâmetros normais do sistema feudal Cainita ou se fazem passar por membros de outros clãs.

Se passarem desapercebidos permite-os documentar-se profusamente. Reúnem informação, abrindo caminho como os vermes da terra até alcançar postos de modesta influência, seduzem os que puderem, estabelecendo-se em lugares que os permitiram avançar mais adiante. O maior obstáculo que enfrentam é a fragmentação da linhagem. As diferentes seitas discutem e guerreiam entre si ao invés de faze-lo contra os Clãs inimigos. Os Neófitos recebem a doutrinação do culto se seus Senhores quando são abraçados, e espera-se que obedeçam aos ditames do mestre. Transcorridos entre cinco e dez anos, é permitido que lutem por si mesmos, ainda que, freqüentemente, regressem para atualizar os seus mestres, que de igual maneira o fazem com seus mestres e assim até os seus primogênitos, que transmitem aos seus mestres infernais. Os Baali valorizam a lealdade de seus Neófitos, mas não os que consideram a manifestação de uma mente fraca.

A antiga Maria, a obscura, que recentemente diablerizou o matusalém Toreador Michael, encontra-se fugindo pela Europa. Os Baali fazem tudo ao seu alcance para ajuda-la e apagar seu rastro, sempre que isso não ponha as suas vidas em risco. Desgraçadamente, suas ações têm renovado o fervor por aniquilar a ameaça Baali e alguns membros recusam-se a protege-la.

Alcunha: Shaitan, Demônios, Diabos.

Aparência: Raramente um Baali é reconhecido como tal. Os Baali se passam por pessoas respeitáveis e elegantes, visto que gostam de se sobressair. Não são de uma raça especifica. Muitos deles, particularmente os mais antigos, possuem escarificações litúrgicas.

Refugio e presas: Os Baali tendem a rodear-se de cultos integrados por fracos humanos que lhes servem como alimento. A ornamentação religiosa os fascina, e eles freqüentemente estabelecem seus refúgios em templos ou estruturas de fé abandonadas.

Abraço: Eles se alimentam e escravizam os de vontade fraca, mas abraçam os fortes. Evitam os manipuladores egocêntricos e preferem aqueles possuidores de conhecimentos arcanos e que possuam alguma ligação com o oculto. Entre esses se incluem os entusiastas pelo ocultismo ou aqueles devotos que salvaguardam a sua fé nos Deuses Arcanos do berço da civilização cristã, e os eruditos em busca dos segredos universais. O abraço é precedido de um extenso processo de doutrinação que culmina na introdução ao culto de seu Senhor, sendo o discípulo um acolito de honra. Durante o abraço, os Baali vertem seu vitae em um coração humano estripado e força o seu eleito a abrir caminho entre os corpos

desmembrados dentro de uma fossa corrupta para alcança-lo. Acreditam que esta forma assegura que somente os candidatos mais fortes consigam entrar no Clã. Contam as lendas que os Baali conhecem a maneira de converter membros de outros Clãs ao seu próprio.

Criação de personagem: Os atributos mentais e sociais são primários, enquanto os demais são secundários. São comuns os conhecimentos em todos os campos, mas especialmente Ocultismo, Acadêmicos e Lingüística. Os talentos tais como Intimidação, Lábia e Liderança são priorizados. A maioria dos Baali segue o Caminho do Pecado, mas alguns escolhem o Caminho dos Reis no seu lugar.

Disciplinas: Ofuscação, Presença e Daimonion.

Fraquezas: Os Baali são particularmente vulneráveis a símbolos religiosos; a menos que eles tenham sido abandonados durante pelo menos meio século, os Membros desta linhagem tenderão a fugir deles quando os virem. Os crucifixos, estrelas de David, cânticos ou versos de um coral, tudo isso os deixa loucos. Assim mesmo, os Baali sofrem o dobro de dano quando enfrenta alguém com algum poder cuja base seja a fé.

Organização: os refúgios dos anciões são conhecidos como Ninhos, e os Neófitos passam vários anos com eles em seus Ninhos até que estejam preparados para caminhar na sociedade. Os Neófitos costumam ser leais a seus Senhores e há conflitos e competitividade entre os Ninhos. Os Baali distintos adoram diferentes aspectos dos poderes demoníacos; por isso suas rotinas e rituais diferem tanto. E são precisamente estas diferenças que os induzem a guerrear entre si.

Mote: *Só um pouco mais, um pouco mais longe e saberá qual é a verdade...*

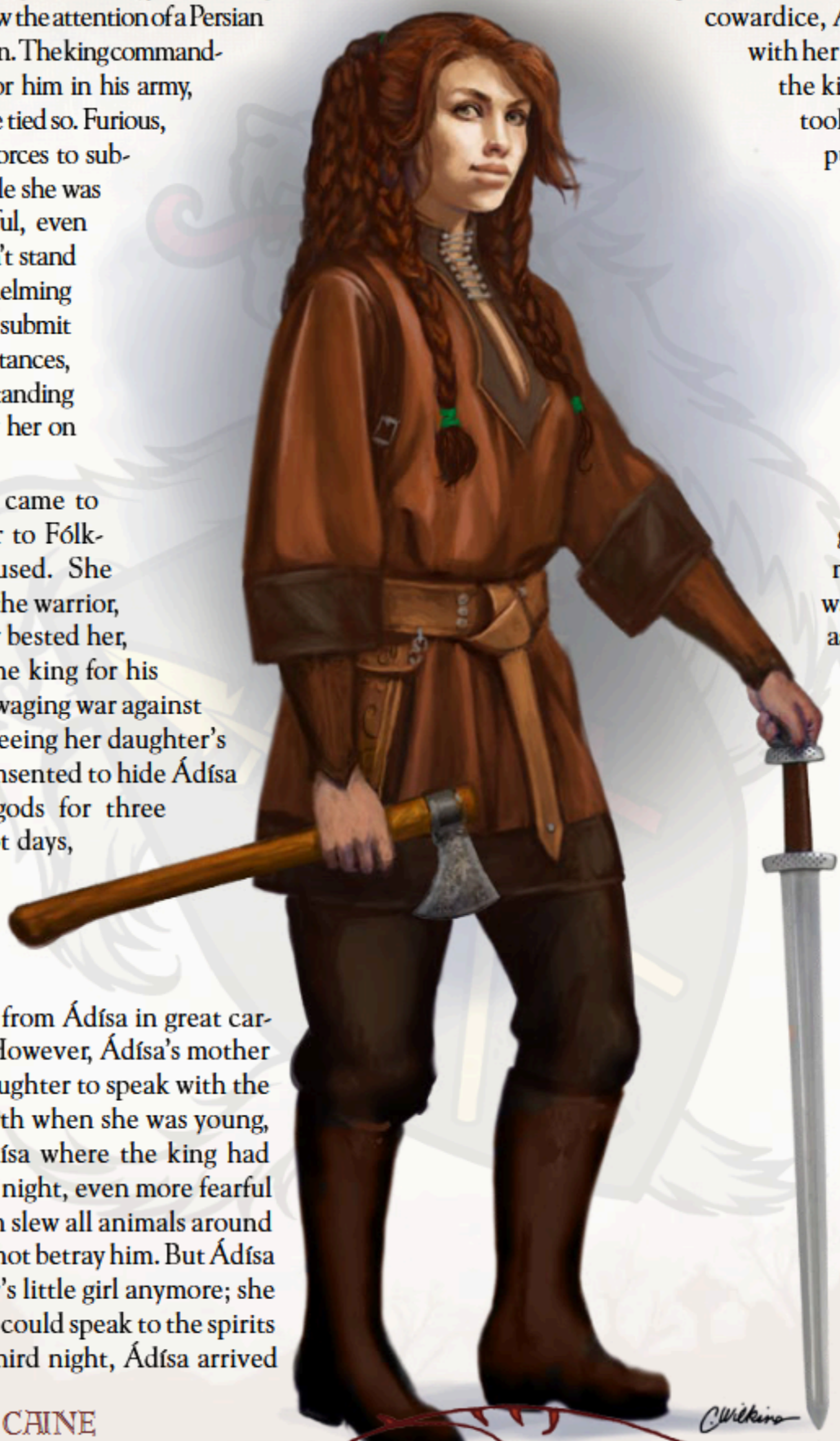
AHRIMANES

I have sky, earth, and sea. You can keep your city.

The story of the Ahrimanes begins with Ádísa, a Valkyrje and daughter of Freyja. Traveling far and wide, Ádísa drew the attention of a Persian king named Ahriman. The king commanded Ádísa to fight for him in his army, but she refused to be tied so. Furious, Ahriman sent his forces to subdue Ádísa and, while she was exceedingly powerful, even the Valkyrje couldn't stand against such overwhelming forces. Unwilling to submit under any circumstances, Ádísa remained standing until a warrior slew her on the third day.

When Freyja came to take her daughter to Fólkvangr, Ádísa refused. She did not begrudge the warrior, since he had fairly bested her, but she loathed the king for his presumption and waging war against a single woman. Seeing her daughter's distress, Freyja consented to hide Ádísa from the other gods for three nights, though not days, so she might seek her revenge.

The first night, Ahriman and his court fled from Ádísa in great carriages and ships. However, Ádísa's mother had taught her daughter to speak with the animals of the earth when she was young, and they told Ádísa where the king had gone. The second night, even more fearful of Ádísa, Ahriman slew all animals around him so they could not betray him. But Ádísa wasn't her mother's little girl anymore; she was dead now and could speak to the spirits of animals. The third night, Ádísa arrived at Ahriman's castle where the king had bricked up all doors and windows. Enraged by his cowardice, Ádísa tore the castle apart with her bare hands until she found the king. As she killed him, she took his name from him as punishment so he would wander forever lost in the afterlife.



When Freyja returned to take Ádísa with her, the Vakyrje still refused. Ádísa's own vengeance was done, but other women had been wronged too, and she would support them. She gathered them under the name Ahrimanes, which was hers by right of conquest, as a reminder of her purpose. Ádísa has walked the night as their leader ever since.

Ádísa's lineage has spread predominantly along the coasts of Scandinavia, Scotland, Ireland and, to a lesser extent, England and Normandy. An Ahrimane usually shares Ádísa's willful independence, and while she acknowledges Freyja as her divine mother, she bows to neither god nor king. This attitude does not endear her with Europe's Princes, but she rarely feels the need to be part of anyone's territory anyway. She is passionate about everything she

does, whether it's simply enjoying the small pleasures of the open road or the merciless pursuit of vengeance.

Sobriquet: Valkyrjer, Sisters (amongst each other)

Appearance: Most Ahrimane sires Embrace warriors and the typical Valkyrje is tall and well-muscled. She is usually Caucasian, with a normal mix of blonde, dark, and even red hair. Placing great value on practicality, an Ahrimane might cut her hair short or keep it braided and out of the way. She places little value on material wealth, but ensures that her clothes, weapons, and armor are well suited to both combat and travel.

Haven and Prey: An Ahrimane's existence is usually nomadic and she quickly learns to make daytime shelters inside fallen trees or small caverns. An Ahrimane doesn't generally thrive in cities. If she finds herself there, she seeks out abandoned locales to make her haven.

An Ahrimane usually doesn't discriminate when it comes to prey, feeding on men, women, and children alike. Only breastfeeding mothers, infants, and pregnant women seem to be excluded as Ahrimane prey, perhaps as deference to Freyja, who is also the goddess of fertility.

The Embrace: Ádísa's bloodline consists of women only. There are some stories, far and few between, of an Ahrimane embracing a man, and these usually end with the renegade couple hunted down and killed. If a person's physical gender conflicts with her spiritual gender, Ádisa favors the spirit. After the embrace, these Ahrimanes are treated the same as any Sister.

An Ahrimane sire seeks out strong, independent women for the Embrace. Knowing how to hunt and fight is a bonus, but a sire knows that skills are more easily taught than attitude. Social standing does not matter to her, as a nomadic lifestyle usually renders lofty positions moot. Her deeply ingrained independence seems to have a mystical aspect as well, and it is not uncommon for an Ahrimane to be unbondable.

Clan Disciplines: Animalism, Potence, Spiritus

Weaknesses: An Ahrimane's blood resists the ties of bondage. She can create neither blood bonds nor ghouls.

Organization: The Valkyrjer are surprisingly well-organized for a nomadic group spread out over Europe's coastlines.

THE AHRIMANES CONNECTION

Sometime during the long night, Ádísa and her bloodline were lost and subsumed into Clan Gangrel. They returned, in a fashion, centuries later when a Cainite named Muricia sought independence from her clan. Calling upon arcane powers to alter her vitae, she unknowingly sparked a lingering trace of Ádísa's infamous independence inside her. Since then, the Ahrimanes roam the night again, albeit under a different guise and leader.

An Ahrimane usually learns a runic script from her sire not intended for outsiders, so she can leave messages for other Ahrimanes. These symbols convey only basic meanings such as 'hostile cainites' or 'good hunting,' but it's enough to give a small edge to an Ahrimane entering a new territory. She does not always share a common goal or leader with them, but an Ahrimane will usually stand with her sisters.

STEREOTYPES

High Clans: Clans who lord over others by grace of… what, exactly? Pray do tell me, what makes you better than others?

Low Clans: I have no words for any who would allow others to trod on them so easily. Cowardly wretches.

Cappadocian: Books and death. There's poetic symmetry in that. I'll take freedom and life.

Gangrel: They understand the value of life and the open sky. Trade for their stories, for there is power in them.

Lasombra: Shadow puppeteers who think they can control others. Beware their strings and if those cannot be cut, then cut the puppeteer's throat.

Ravnos: Wanderers make good company, but be careful for they cannot be trusted. Still, if you want interesting, this is where to start.

Salubri: Proud warriors with a noble code. I so rarely see them anymore and they are missed.

Ventrue: I met a Princeling once and told him about *Ádísa* and the cowardly king. He was not amused.

Ahrimanes

O estranho conto das Ahrimanes começa com uma Gangrel Sabá *Antitribu* chamada Muricia. Apanhada entre duas facções Gangrel do Sabá, ela viu como seus companheiros de matilha foram puxados para dentro do conflito e, finalmente, mortos. Ela renunciou ao Sabá e ao Clã Gangrel inteiramente, agora chamando-se de "Ahrimane", e apelou para magia xamanista para se alterar. Como exatamente isso foi feito ainda é um mistério. Uma teoria é que Muricia era uma anomalia antes mesmo de tentar seu trabalho mágico, e teve acesso a poderes que outros vampiros não. Outra teoria (possivelmente mais plausível) é que Muricia tinha a ajuda de feiticeiros mortais que estavam esperando como seria o efeito e espalharia para todos os Membros do mundo, esterilizando-os e prevenindo quaisquer novos vampiros de estarem sendo criados.

Independentemente da origem, Muricia descobriu que não era capaz de criar novas crianças da noite ou laços de sangue. Ela, no entanto, retinha a capacidade de transformar os outros Membros (em Gangrel diferentes) em tudo o que ela tinha se tornado. Ela manteve as características animalescas que possuía adquiridas durante sua não-vida anterior, no entanto, pode ter sido seus olhos de gato que emprestaram a sua linhagem uma alcunha.

Muricia ampliou a oferta de "tornar-se Ahrimane" a qualquer Gangrel mulher que desejasse. Ela deixou bem claro que não estava interessada em realizar o processo em vampiros do sexo masculino, embora as razões específicas para isso permaneçam obscuras. Poucos Gangrel se juntaram a ela, tendo se refugiado sul dos Estados Unidos e evitado contato com outro Sabá.

As Ahrimanes nunca foram numerosas, e embora elas permaneceram nominalmente aliadas ao Sabá, Muricia deixou bem claro que elas deveriam ser deixadas sozinhas. Este isolamento pode ter as condenado, no entanto. No final de 1990, todo o contato com os gatos cessou. Os investigadores encontraram, algum tempo depois, seus refúgios que estavam vazios, e ninguém ouviu falar delas desde então. Mais o Sabá acredita que as Ahrimanes foram destruídas, mas admitem que é possível que Muricia possa ter levado a sua linha numa

peregrinação espiritual em algum lugar fora do alcance dos Membros.

Apelido: Gatas

Seita: As Ahrimanes formavam uma seita independente, ou mais precisamente, um grupo de indivíduos independentes. Se identificaram mais com o Sabá do que a Camarilla, mesmo porque não queriam responder a qualquer ancião (talvez esperem Muricia).

Aparência: Todas as Ahrimanes eram do sexo feminino, e a maioria era ou de ascendência Afrodescendente ou Americanos Nativos (Muricia, aparentemente, não foi parcial para vampiros caucasianos). A maioria das Ahrimanes nunca ia a parte alguma sem armas, e vestidas para lutar. Muitas Ahrimanes mantinham características de animais que sobraram de seu tempo como Gangrel.

Refúgio: Muricia era uma vampira que detinha alguns recursos, ela comprou casas na periferia de várias cidades do Sul da América (na Louisiana, Mississippi e Georgia especialmente). Novas Ahrimanes poderiam fazer seus próprios arranjos ou ficar em uma dessas casas.

Antecedentes: Todas as Ahrimanes foram Gangrel antes de sua transformação mágica. Como tal, seus Antecedentes são variados, tanto como suas as Bestas. O tipo de Gangrel que se tornou um Ahrimane era do sexo feminino, geralmente não-brancas, e frustradas com a situação na sua Seita ou cidade.

Criação de Personagem: Todas as Ahrimanes devem ter pelo menos três pontos em Mentor, para representar a orientação de Muricia. Habilidades de combate e Atributos Físicos são comuns, mas isso foi o máximo de herança das Ahrimanes Gangrel como qualquer outra coisa. Da mesma forma, um ponto ou dois de Metamorfose ou Fortitude seria comum, já que as Ahrimanes começaram a não-vida como Gangrel.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Presença, Spiritus

Fraqueza: O sangue das Ahrimanes era inerte. Elas não são capazes de criar crias ou laços de sangue, e uma pessoa que consumir o sangue Ahrimane não se torna carniçal.

Organização: Como todas as Ahrimanes efetivamente tinham o mesmo "senhor," estavam todas em dívida com Muricia. Ela não tentou controlar ou dominar suas criações, mas manteve o controle sobre elas e as ajudava a desenvolver seus poderes de Spiritus. A linhagem foi bastante coesa, como a "família" de vampiros que são, e ameaçar uma Ahrimane geralmente significava lutar com várias.

Estereótipos

Camarilla: *Eu sufocaria sob seu domínio.*

Sabá: *Deixe-os pensar que correm de nós. Eles nos temem, e não estão errados ao fazê-lo.*

Gangrel: *Os únicos vampiros que entendem a verdadeira liberdade.*

A Visão de Quem está de Fora

Camarilla: *Pergunto-me, às vezes, se eu estava errado em rejeitar a oferta. Será que eu vejo as coisas que afirma ter visto? Será que os outros pensam que eu era tão louco quanto pensei nela?*

Sabá: *Você sabe que não pode treinar um gato de merda.*

Assamitas: *Mudar o sangue é possível. Eu não gosto da mudança que elas fizeram, mas ainda assim, a sua ambição é admirável.*

Citação: *Somos uma evolução de sua doença, um despertar do pesadelo de Caim. Venha, irmã. Desperte.*

LAIBON

Os vampiros europeus acreditam que os Laibon foram criados por Cainitas que emigraram da África antes que o Saara separasse o sul do continente negro do resto do mundo. Os Laibon, por sua parte, dizem que descendem dos espíritos da terra e vêem as historias sobre Caim como perversões de suas próprias crenças.

A África, porem, é um lugar selvagem, aonde os predadores e as presas dançam a vista de todos. As bestas selvagens dominam as planícies e os bosques de acácias. Os Laibon aprendem lições dos espíritos destes graciosos predadores.

O estudo e a afinidade com os animais os têm dado uma profunda compreensão e controle sobre as bestas. As vêem não como entidades donas de seus atos, mas sim como uma parte se si mesmos que os levam ao espírito animal do qual vieram. Esta afinidade os transforma em caçadores fascinantes. Lutam com a elegância de uma pantera, a velocidade de um leopardo e a força de um leão. Como muito destes predadores, tendem a possuir grandes territórios que defendem fielmente de vampiros intrusos.

Os Laibon tem pouco envolvimento uns com os outros. Igual a muitos predadores, quando um Neófito adquire independência, não tem mais parentesco com o seu Senhor que o teria como outro membro da mesma espécie. Os Laibon trocam mensagens através de carniçais e aliados, mas não entram no território do outro sem uma permissão expressa e esta é concedida em pouquíssimas ocasiões. E mais, a maioria não se comunica entre si a menos que aconteçam eventos de importância para o Clã.

Devido aos seus territórios extremamente extensos e que carecem de proximidade dos outros Cainitas e não estão em contato com a Guerra dos Príncipes, desfrutam de muito mais tempo livre que os outros vampiros. Alguns dedicam estes momentos para embarcar em sábios objetivos como, por exemplo, aprender idiomas de terras distantes e aperfeiçoar a sublime arte de contar historias. A maioria conhece os mitos de criação de seu povo de memória e os conta a qualquer Cainita que os questione.

Como ritual de transição, os Neófitos Laibon viajam durante muito tempo antes de estabelecer um domínio.

Ocasionalmente, um Ancião cansado de seu domínio o fará também. Os Laibon afirma que não podem governar sobre seu território sem saber o que há alem dele. Alguns que tem viajado pela Europa pagam pela hospitalidade de seus anfitriões com formosos relatos sobre terras distantes ou mediante belíssimas representações de graça e ferocidade.

Agora que estabeleceram rotas de comercio ao longo e ao redor da África, os vampiros Islâmicos têm transitado no território dos Laibon. Os vampiros africanos não apreciam nem a intrusão nem o

JOGAR COM OS LAIBON

Como Npc´s: Devido ao seu exotismo e erudição, um visitante Laibon pode tingir o seu jogo de fascinação. Contam historias cativantes, guerreiam como leões e observam o vampirismo de uma perspectiva nova e diferente. Se seus jogadores estão começando a achar comum a relação dos vampiros, usar um Laibon fará com que suas suposições oscilem. O Laibon pode introduzir uma ameaça do exterior da Europa e da Guerra dos Príncipes. Podem despertar o interesse quando as coisas parecerem previsíveis oi familiares.

Como personagens dos jogadores: Os Laibon são uma das linhagens mais fáceis de se jogar. Diferente das outras linhagens, não são exterminados a primeira vista. Vêem as coisas de uma forma distinta da de seus parentes europeus, mas isso não os faz ser mais monstruosos que os outros Cainitas. Ainda assim, são flexíveis e fáceis de introduzir nas tramas. Quem sabe o Laibon chegue a algum lugar para entregar uma mensagem e decide ficar durante algum tempo. Quem sabe um Neófito de viagem adquira um debito com alguém na Europa e tenha que salda-la. Não existe uma distancia estabelecida para as viagens de um Neófito e pela perspectiva vampírica, uma viagem que se prolongue por varias décadas não é nada anormal.

ESTERIOTIPOS

Os altos Clãs: Esses são os regentes de nossos parentes europeus? Certamente temos poucos a temer de semelhantes criaturas desunidas e encrenqueiras. Porém os mantenham afastados de nossas terras, não haverá motivos para lutar, a menos que tentem nos conquistar...

Os baixos Clãs: Uma turba desequilibrada. Não posso imaginar que tipo de espírito demente os criou.

Baali: Mantenha longe de nosso território estes adoradores do Diabo e destrua-os quando os encontrar. Não devemos permitir que se espalhem por nossos domínios.

Tremere: Tenha cuidado com estes traidores: possuem o olhar dos conquistadores.

Gangrel: Sinto uma insólita afinidade com algumas destas Bestas. Realmente ele tem um fragmento de espírito em seu interior.

Ventrue: Anfitriões elegantes e audiências educadas, mas tentam nos manipular sempre. Ache o seu refugio rápido e não dependa deles.

aparecimento de crenças estrangeiras em suas regiões e aniquilam com rapidez todos os Cainitas do exterior que se encontram em seus domínios. Os jovens viajantes Laibon levam consigo muito mais que historias; levam mensagens e advertências, também violência quando parece que esta é a única maneira de mostrar os assuntos. Apesar de possuir um rígido controle sobre suas bestas e temperamentos, não vacilam na hora de golpear seus inimigos se necessário.

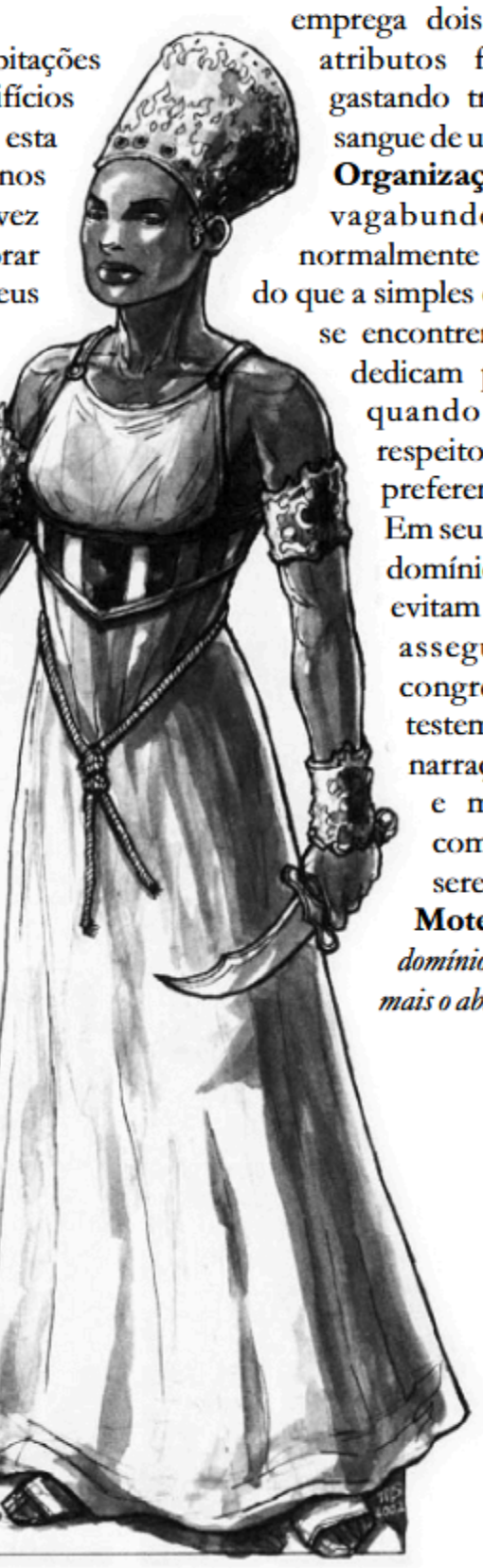
Alcunha: Esfinges.

Aparência: A maioria possui a tez escura e seus corpos são fortes e viris. Alguns poucos têm sido abraçados nas civilizações do Oriente Médio. Muitos têm cicatrizes rituais que são parte da tradição de suas tribos. Isso faz com que sejam confundidos com os Seguidores de Set e os Baali. Os viajantes adotam as vestimentas das áreas em que se encontra em uma vaga intenção de se mesclarem com os demais.

Refugio e presa: os viajantes vivem em habitações que facilitam o acesso a seus anfitriões, edifícios abandonados ou em desuso. Eles adotam esta cobertura para ter certeza de que esses humanos são apropriados para alimenta-los. Uma vez estabelecidos em uma cidade, preferem morar com uma certa comodidade para que usem seus vizinhos como carniçais ou alimento. Os Laibon farão o que for preciso para evitar que outros vampiros se estabeleçam ou alimentem em sua área. Se um deles se estabelece na cidade do outro, seu domínio se estende somente ao local em que reside ou na vizinhança.

Abraço: Os Laibon se sentem atraídos pela elegância, a velocidade, força e capacidade de combate, assim como pela curiosidade e ambição. Preferem as pessoas que possuam um equilíbrio em todas estas características. Ultimamente tem começado a abraça fora de suas terras, mas seus requisitos para faze-lo são muito estritos. Alem de ser um caçador sublime, um pretendente europeu deve ser inteligente (ainda que não necessariamente culto) e estar disposto a descartar as crenças cegas do vingativo Deus dos europeus para aprender a fé animal dos Laibon.

Criação de personagem: Os Laibon apreciam uma variedade de capacidades e força. Qualquer classe de atributos pode ser primária, ainda que os mentais e físicos sejam mais requisitados que os sociais. O autocontrole e o instinto tendem a ser elevados, o que reflete o domínio sobre a sua Besta. As naturezas mais comuns são Sobrevivente, Defensor e solitário; o comportamento depende dos gostos do Laibon. Entre as habilidades mais comuns estão a sobrevivência, atuação, furtividade e armas brancas. É mais comum que sigam o Caminho da Besta ou do Céu.



Disciplinas: Abombwe, Animalismo e Fortitude.

Fraqueza: O controle dos Laibon sobre a sua Besta (como no uso de Abombwe, pagina 38) os custa uma décima parte de todo o sangue que consome ou investem. Cada vez que um membro deste Clã suas ou consome sangue, a Besta "gasta" um ponto (ou dois se o gasto total de pontos de sangue é de cinco ou mais em uma cena). Por exemplo, se um vampiro Laibon emprega dois pontos para aumentar seus atributos físicos, na realidade estará gastando três. Se drenar dez pontos de sangue de um mortal, só obtém oito.

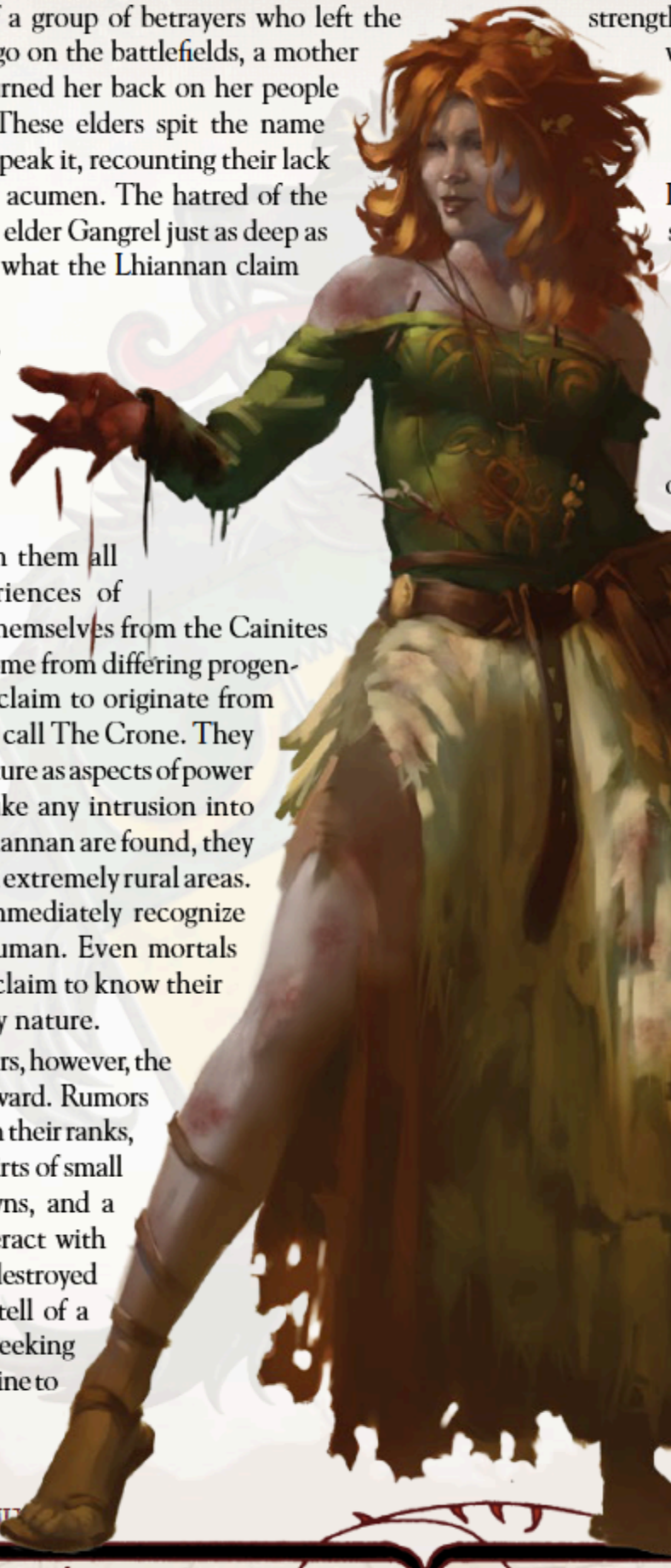
Organização: Na Europa, os Laibon são vagabundos solitários, e que são normalmente dedicados há um pouco mais do que a simples curiosidade. Não é comum que se encontrem quando estão de viagem e dedicam pouco tempo a conversações quando isso ocorre; ainda que respeitosos e honestos entre eles, preferem a companhia de estranhos. Em seus locais de origem reivindicam o domínio sobre vastos territórios e se evitam quando pode. Alguns vampiros asseguram ter visto pequenas congregações de Laibon ou ter testemunhado estranhos rituais e narrações de historias em misteriosos e melódicos idiomas, mas estes comentários são descartados por serem fantasiosas.

Mote: *Não deveria ter entrado em meu domínio, estúpido Cainita. E agora nunca mais o abandonará.*

Lhiannan

There are no 'wars'; there is only the one war — the quiet patience of a tree strangling its competitors over centuries. That is how the ending starts; it waits to win an inch while you adjust your footing.

Old Gangrel tell of a group of betrayers who left the clan to rot ages ago on the battlefields, a mother of a bloodline who turned her back on her people to flee to the west. These elders spit the name Lhiannan when they speak it, recounting their lack of courage and battle acumen. The hatred of the bloodline burns in the elder Gangrel just as deep as the burning fear that what the Lhiannan claim could be true.



Most Cainites, save for a few wild Gangrel and unlucky wanderers, have never encountered a Lhiannan. Those that have seen them all report similar experiences of hostility, distancing themselves from the Cainites by advocating they come from differing progenitors. The Lhiannan claim to originate from an ancient being they call The Crone. They speak of spirits and nature as aspects of power and aggressively rebuke any intrusion into their lands. When Lhiannan are found, they lead solitary unlives in extremely rural areas. All who see them immediately recognize the Lhiannan as inhuman. Even mortals who have seen them claim to know their inherent otherworldly nature.

In more recent years, however, the Lhiannan branch outward. Rumors persist of desperation in their ranks, sightings on the outskirts of small rural villages and towns, and a reluctant need to interact with those they previously destroyed on sight. Some even tell of a group of Lhiannan seeking out others of the bloodline to strengthen their spirits and their numbers. Those who do speak to the Lhiannan hear tales of a dwindling spirit inside of them which could lead to their extinction. Groups of Christian Cainites conclude that the Lhiannan are possessed by a demon that seeks to control them, while others claim they are seeking to diablerize each other to regain their bloodline's power.

Whatever the reason for their recent insurgence, the Lhiannan have become entangled in the War of Princes as they seek out solutions to the problem of their own impending extinction. In most cases, this means becoming embroiled in the interests of the Cainites.

Background: The Lhiannan Embrace by dint of locale, age, and cleverness. The Embrace is rare for them, but when it does occur, they choose mortals, no older than the age of eight with remarkable memory capacity, whom they adopt and tutor until maturity. Lhiannan never Embrace incautiously, every Embrace serves a purpose, as each Lhiannan acts as the living memory of the land which it was birthed from. With every passing year, however, their numbers appear to dwindle; some Noddist scholars claim to have

heard rumors of Lhiannan who are incapable of passing the Curse on to others.

Appearance: Lhiannan look the part of a wild mystic, donned in blood and gore-stained fur cloaks covering leather and wool gowns dyed a stark white, green, or brown. Their flesh is adorned with strange glyphs and woads that hint at the sorcerous practice of Ogham. These creatures wear the skulls of animals as masks and often torcs of finely woven precious metals can be found around their necks. Since the progenitors of the bloodline traveled west long ago, the actual race of the younger Lhiannan can vary, while the eldest tend to be Eastern European. However, all Lhiannan carry with them a supernatural aura of primordial resonance. Even mortals claim they are imbued with something beyond the natural.

Havens: Lhiannan frequently choose the biggest cave, the darkest valleys, or the most sacred spots of their claimed territories as their havens. Burrowing into the dirt itself is also a common option.

Disciplines: Animalism, Presence, Ogham

Sobriquet: Witches, Beasts

Character Creation: Lhiannan focus on the traits necessary to live in the wilds. Childer often have exceptional Wits and Stamina, and favor Animal Ken, Intimidation, Survival, Stealth, and Brawl. Because of their weakness, Lhiannan rarely have the Generation Background at higher levels. They often build cultish Herds out in the wilds, and in many cases maintain their sires as Mentors.

Weakness: The rumors surrounding the Lhiannan and their desperation likely formed from their inherent weakness. Every Lhiannan, from the moment of the Embrace, feels the shard of spirit within her. The sire feels the weakness as she shares her own spirit with her newly-made childe. When a Lhiannan Embraces, her Generation *raises* by one at the conclusion of the Embrace. For example, if a Ninth Generation Lhiannan Embraces a childe, her blood becomes Tenth Generation blood. The newly-Embraced childe also carries Tenth Generation blood. The sire becomes a generational sibling with her new childe. The eldest known Lhiannan wonder how the bloodline propagated in spite of this flaw, but if any have the answer, they're not sharing.

Lhiannan draw strength from nature, and their power diminishes within urban areas. For each week a Lhiannan spends outside of the wild, her dice pools are reduced by one. These penalties are cumulative, but can never reduce a dice pool lower than her unmodified Stamina. The Lhiannan must sleep a full day in the wilds to remove all the penalties upon waking.

Organization: Historically, the Lhiannan have no organization to speak of. Even a sire will push away their childe after a few years. In more recent times, however, the less territorial members of the bloodline have been looking for other Lhiannan. Any organization from this effort has yet to be seen.

Stereotypes

Cainites: We are not them. They know nothing of true power and they do not feel the presence of the spirit as we do.

Lupines: I have heard their howls, but I do not seek them out. The spirits bade me not to.

Gangrel: Beasts without souls. They claim us as their own, but spit on our names. I have yet to see one brave enough to come into my forest. Cowards.

Tremere: They claim knowledge of magic in the blood? Ha! Let them come find me, I will show them that the true magic lays within the spirit inside of me, not the ichor that flows beneath the skin.

Ventrue: They build their palisades and walls high to keep out the dangers of the wild. I have no interest in the hollow heart of the city.

Ravnos: The Sons and Daughters of Caine who wander the beaten paths between cities would do best keeping to the roads. I hear the wilderness can be dangerous.

Lhiannan

O Lhiannan ostenta uma estranha história de criação. Alegam que seu fundador — um vampiro simplesmente conhecido como Crone — tornou-se ligado a um espírito das florestas. Este espírito era um ser, desesperado com inveja e que poderia, aparentemente, ver que as pessoas destruíam as florestas e queimavam as árvores que o compunha. Juntado a um predador imortal, então, aparentemente o espírito tentaria evitar este destino. Seja qual for a verdade, Lhiannan tinha uma conexão com o mundo natural que nenhum outro vampiro, nem mesmo o Gangrel, pode igualar.

Sempre que um Lhiannan é Abraçado, um fragmento do espírito original se quebra e apodera o novo Cainita. Este espírito fragmento-Lhiannan o permiti usar sua Disciplina Ogham, que, por sua vez, permiti que o estilo de não-vida que o Lhiannan aprecia. Ele também fez o Lhiannan territorial acima de tudo, e os druidas eram bastante limitados em sua mobilidade. O Lhiannan, bem como o Tremere Telyavelic (ver p. 438) encontraram uma causa comum com os povos pagãos da Europa. Isso, infelizmente os coloca em conflito com Cainitas e mortais que seguem a fé cristã.

A linhagem nunca foi numerosa (especialmente porque a criação de um novo Lhiannan significava que o pai fica mais fraco), mas as fogueiras da Inquisição e da propagação da religião cristã teve um efeito severo sobre os Druidas. Até o final do século 14, todos tinham sido destruídos. Nos tempos modernos, porém, rumores do comércio Gangrel, dizem que há vampiros poderosos nas florestas europeias decoradas com símbolos estranhos, sangrentos, por isso, talvez alguns deles sobreviveram — ou, talvez, o espírito da floresta que inicialmente criou a linhagem ressurgiu.

Apelido: Druidas

Seita: O Lhiannan não sobreviveu para ver o advento do Sabá ou da Camarilla. Na nomenclatura histórica, eram decididamente do lado da divisão social dos Baixos Clãs, e a maioria dos Cainitas, provavelmente, não teria conhecido os Gangrel. Lhiannan raramente juntaram círculos sociais, limitado como eles estavam em mobilidade.

Aparência: Os Druidas se assemelhavam aos povos nativos das regiões da Europa que eles chamavam de casa — as Ilhas Britânicas, para a maior parte.

Refúgio: O Lhiannan fez seus refúgios nas florestas da Europa, com a construção de habitações simples ou encontrando abrigos naturais. Às vezes, encontravam um refúgio artificial e matava ou escravizava os habitantes, ou muito raramente supria uma existência na periferia da civilização humana, tendo o papel de um xamã ou mulher sábia.

Antecedentes: Uma vez que se realizava o Abraço significava enfraquecimento, os Druidas só criavam crias de solidão absoluta, ou quando eles encontravam alguém que realmente impressionava. Um espírito pagão com alto-falantes de verdadeira devoção ao seu ofício, ou um lenhador com respeito impecável para as florestas pode ser o suficiente para chamar a atenção de um Lhiannan. O Lhiannan se recusa a Abraçar cristãos, judeus ou muçulmanos.

Criação de Personagem: Todos Lhiannan eram capazes de sobreviver no deserto, e Atributos Físicos, assim como Habilidades e Talentos eram importantes. A Lhiannan atua como um conselho em um acordo mortal e é provável que ter bons Atributos Sociais e Habilidades era apropriado. Rebanho e Lacaios (animais) são Antecedentes comuns.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Ogham, Presença

Fraqueza: O espírito da natureza Lhiannan eram parte, e a marca da sua desumanidade que correu forte dentro deles. Todas as dificuldades para detectar a sua natureza via Auspícios são reduzidos em dois, e até mesmo os seres humanos normais sentem-se vagamente desconfortáveis em sua presença. Além disso, qualquer Lhiannan que deixar o território torna-se agitado — todas as paradas de dados são reduzidas em um dado por semana (para o mínimo de Resistência do personagem) fora. Uma vez que reentrar em seu território, suas paradas de dados voltarão ao normal em algumas horas.

Organização: Uma vez que um Lhiannan Abraça uma cria, ela geralmente mantêm o novo vampiro próximo por alguns anos até que a criança esteja pronta para se defender por si mesma (e a novidade de ter alguém por perto o desgasta). O pai, então, envia a cria para se distânciar e encontrar seu próprio refúgio e território. Os Lhiannan geralmente estão cientes dos membros de sua linhagem cujos territórios sejam adjacentes, mas não havia um sistema de comunicação no local. E isto, é claro, pode ter contribuído para a sua eventual destruição.

Estereótipos

Altos Clãs: *Ninguém que usa essas roupas pesadas, falsas ou que se esquiva de sangue é um líder para mim.*

Baixos Clãs: *Ao aceitar o título de "baixo", eles mostram o que é preciso.*

A Visão de Quem está de Fora

Altos Clãs: *Observe, minha Criança. Esta é a história acontecendo diante de seus olhos.*

Clãs baixos: *Caça o que quiser, mas poupe os loucos, as mulheres que carregam crianças, e qualquer pessoa que vive perto das florestas do leste. E fique longe desses bosques, especialmente quando você usar a cruz.*

Citação: *Quando as árvores estiverem puxando-o para longe, você pode se sentir livre para chamar seu deus. Se ele te salvar, eu lhe darei minha clareira.*

Nagaraja

Uma linhagem bizarra de bruxas comedoras de carne, Nagaraja são lendas, temidas por vampiros em todos os lados da Jyhad. Como resultado de seu apetite hediondo, Nagarajas foram caçadas até quase a extinção nas noites modernas por inimigos políticos e por fantasmas dos quais elas se alimentam. Alguns destes vampiros ainda espreitam nas trevas, no entanto, continuam seus planos sutis.

Embora não são particularmente acessíveis com as suas origens, Nagaraja supostamente procede do Oriente Médio. Estão associadas a um culto da morte naquela região, que ritualmente consume carne humana e abriu portas para as terras dos mortos. Como estes cultistas se tornaram vampiros se perdeu na história, mas os poucos vampiros que conheceram o Nagaraja têm teorias: talvez um errante Giovanni comerciante abraçou-os, talvez eles tentaram seguir os passos de Tremere, ou poderiam ser os últimos sobreviventes Capadócios. O Nagaraja se recusam a confirmar ou negar tais especulações, no entanto, para que a verdade e rumores continuam a se entrelaçar em torno destes vampiros misteriosos.

Alguns dos comedores de carne pertencem a uma seita de vampiros Conhecida como Tal'Mahe'Ra ou como a "Verdadeira Mão Negra", aparentemente distinta da Mão Negra do Sabá. O que o Tal'Mahe'Ra está fazendo nas Terrasdos Mortos não é claro, nem por que a guerra com os Mortos Sem Descanso, mas sua cidade no submundo é o lar de um número de Nagaraja. Os que estão na terra dos vivos são independentes, agora tentam ganhar a qualquer não-vida que podem.

Apelido: Carnívoros

Seita: Os Nagaraja se recusam aderir inteiramente à qualquer orientação Camarilla ou Sabá, mas em cidades da Camarilla seguem as regras, assim como eles podem (dada a sua fraqueza).

Aparência: Nagaraja têm dentes pontudos, irregulares, em vez das habituais presas retráteis. Isso significa que eles raramente sorriem, e eles tendem a falar calmamente em torno de mortais—a menos que planejem comê-los.

Refúgio: O Nagaraja tomam refúgios onde podem. Uma coisa que o comedores de carne tentam incorporar em seus refúgios, quando podem, é um meio para a eliminação de corpos. Eles não têm o luxo de simplesmente beber um pouco de sangue como outros vampiros fazem.

Antecedentes: A maioria dos Nagaraja são bem-educados, e muitos têm algum conhecimento médico (ou da sua vida mortal ou adquirida pós-Abraço). Pequenos números da linhagem fazem afirmações mais difícil de apoiar. Alguns Nagaraja eram padres ou cultitas antes do Abraço, alguns antiquários, e alguns outros exorcistas ou caçadores de fantasmas .

Criação de Personagem: Nagaraja costumam ter Conceitos e Naturezas solitários ou egoístas, embora seus Comportamentos podem ser praticamente qualquer coisa. Atributos Mentais são geralmente primários, assim como os Conhecimentos. Os Antecedentes mais comuns para Nagaraja são Contatos, Recursos e Lacaios, embora poucos Mentores deformados Abracem as crias.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Dominação, Necromancia

Fraqueza: O Nagaraja requer carne crua em além do sangue

para sobreviver. Para cada noite que um Nagaraja fica sem consumir carne, ele perde um dado acumulado de todas as suas paradas de dados Físicos. Comer um ponto digno de carne restaura um dado nas paradas até o vampiro "atualizar." Um corpo humano tem 10 "pontos de carne", que funcionam como pontos de sangue: A cada ponto de carne consumido pelo Nagaraja equivale ao aumento nos pontos de sangue em um. Ao contrário de pontos de sangue, no entanto, tomar um "ponto de carne" a partir de uma fonte, acarreta em um nível de dano letal não absorvível a fonte. A carne de consumo Nagaraja deve ser relativamente nova, embora não necessariamente "viva". Fato, que faz alguns Nagaraja manter provisões de cadáveres preservados ritualmente em seus refúgios. Essa fraqueza não permite-lhes comer alimentos ou consumir outros líquidos.

Organização: Enquanto alguns afirmam que esta linhagem pertence ao Tal'Mahe'Ra em sua totalidade, há exceções amplas. Um dado Nagaraja pode manter contato com outro, mas a linhagem como um todo não tem organização.

Estereótipos

Camarilla: *Um guarda-chuva, até que as gotas cresçam fortes o suficiente para quebrá-lo.*

Sabá: *Talvez possamos matá-los? Não. O contágio se enraizou.*

Giovanni: *Você acha que é tão poderoso e decadente? Quanto é esquisito.*

A Visão de Quem está de Fora

Camarilla: *Problema fantasma? Vá para a casa arruinada na 65ª e siga o cheiro. Você vai encontrar um cara que pode te ajudar. Leve um mortal que não goste.*

Sabá: *Esses caras têm reservas que você não pode ver ou tocar. Além disso, não faço idéia.*

Ravnos: *Ei, quando pegaremos um monte de cabeças de toalha?*

Citação: *Seu destino é inevitável, mas me serve, e o protegerei disso, enquanto eu puder.*

Noiad

Poucos vampiros já contemplaram as luzes do norte. A caminhada para os confins do mundo, em um lugar inóspito para o homem, besta, ou vampiro, com nenhuma maneira confiável para se alimentar, é o suficiente para colocar mesmo o Cainita mais curioso para correr da idéia. E, no entanto, uma linhagem de vampiros conseguiu morar perto o suficiente para ver estas luzes em uma base regular. Essa linha — o Noiad — sentiu que era seu dever sagrado testemunhar as Luzes do Norte e interpretar a vontade dos deuses. Seu fardo mortal, uma tribo nômade chamada Sami, vivia com medo e temor de seus protetores divinos. Os Noiad defenderam os Sami das ameaças externas, tanto naturais como sobrenaturais, e atuaram como xamãs e professores para esses andarilhos. Em troca, a Sami deu seu sangue e manteve os Noiad a salvo durante os longos meses sem escuridão.

É claro, o toque Cainita a tudo corrompe. Os Noiad protegiam os Sami de monstros do desperdício, e seu sangue permitiu aos mortais sobreviverem tempos de fome, mas os Andarilhos também se recusavam a permitir que seus rebanhos mortais mudassem ou a se aperfeiçoar. Intrusos foram desviados ou mortos, independentemente de suas intenções. Quando se tornou claro que a marcha do cristianismo (e os Lasombra trabalhando dentro da Igreja) não podia ser parada, os Noiad empurraram o Sami mais ao norte, longe dos rebanhos que os sustentam e longe do alvorecer de uma nova era. Se o Noiad viram algo na aurora boreal que os estimulasse a esta decisão, ou se era simplesmente medo da mudança, não era importante afinal. Os Noiad levaram os Sami quase à destruição.

Apelido: Andarilhos

Seita: A Noiad nunca pertenceu a uma Seita, e foram em grande parte além da política de vampiro do dia (pelo menos até quando a guerra empurrava-os para o norte a inconveniência-los). Como um desdobramento Gangrel, outros Cainitas teriam os considerado um Baixo Clã, nas raras ocasiões em que outros Cainitas aprenderam o suficiente sobre eles para ter alguma opinião formada.

Aparência: Os Noiad se habituaram abertamente entre os Sami, e abraçavam exclusivamente a população. Mais os Noaid eram de cabelos escuros e fortemente constituídos a partir de um estilo de vida, previamente ao abraço, muito exigente. Seu tom de pele, é um tom mais claro, tendendo a ser mais leve do que os seus companheiros ainda viventes.

Refúgio: Os Sami construíam "refúgios" moveis que poderiam ser arrastados atrás deles enquanto viajavam durante o dia. Se o terreno ou a quantidade tornasse isso impossível, os Sami iriam assistir com admiração como seus protetores celestiais afundavam na terra, só para se juntar a eles na noite seguinte.

Antecedentes: Os Sami selecionados para o Abraço tendem a ser aqueles com talento para a adivinhação, assim como o sonho e a interpretação das estrelas. Os Noiad também observavam crianças descendentes de

famílias que incluíam pelo menos um vampiro, procurando as características que favoreciam. Fisicamente não era a preocupação principal, mas apenas porque os Sami que não eram fisicamente capazes de prosperar em climas ásperos e não viveriam o suficiente para ser considerados para o Abraço de qualquer maneira.

Criação de Personagem: Atributos Físicos não eram necessariamente primários, mas tendiam a ser piores que a média. Todos os Noiad tinham boas classificações em sobrevivência e Empatia com Animais, e pelo menos um ponto ou dois de Esportes, e Armas Brancas. Finalmente, todos os Noiad tiveram pelo menos um ponto no Antecedente Rebanho.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Auspícios, Metamorfose

Fraqueza: Os Noiad foram tão intrinsecamente ligados aos Sami e ao seu papel como protetores divinos da tribo que uma das lendas sobre eles se tornaram realidade. Protetores dos Sami, dizia-se, não poder tragar animais, mas só podiam levar o sustento a partir do sangue do escolhido (isto é, um Sami). O Noiad, na verdade, não podia beber de animais, apesar de serem capazes de beber de qualquer mortal ou Cainita, independentemente da nacionalidade ou etnia.

Organização: Os Noiad geralmente viam um outro, quando vinham para testemunhar as Luzes do Norte (isto também lhes deu a oportunidade de garantir que todos os deuses estavam dizendo as mesmas coisas). Os Noiad também utilizavam animais, carniçais ou aqueles controlados pela Disciplina Animalismo, para manter algum tipo de contato.

Estereótipos

Altos Clãs: *Eles podem fingir saber do espírito seu deus é tudo que eles querem. Eles escreveram o livro, e querem afirmar os feitos do seu deus. Conheço este truque*

Baixos Clãs: *Muitos já foram enganados. Os que não conhecem nos deixa em paz.*

A Visão de Quem está de Fora

Altos Clãs: *Eles sabem mais da verdade do que imaginam. Eu não tenho nenhuma dúvida de que Deus lhes fala nas luzes no fim do mundo. Eu duvido que eles realmente escutem.*

Clãs baixos: *O lobo que se esconde no rebanho deve lembrar-se que não é, em si, uma ovelha.*

Citação: *Nós somos os filhos do sol da meia-noite. Temos uma família. Nós temos o que você nunca pôde. E você quer assolar tudo, não é?*

Anda

A Anda foi uma ramificação Gangrel, criada por um Matusalém chamado Dobrul o Bravo. Dobrul, um andarilho com grande respeito pelas hordas Mongóis, abraçou vários de seus guerreiros. Esses vampiros se tornaram guerreiros espirituais do estepe, seguindo as tribos nômades Mongóis e protegendo-as contra ameaças externas.

A Anda tinha ritos complexos que regem o Abraço de um novo Membro. Uma vez que um candidato era selecionado, todos os Anda da área reuniam-se para uma discussão sobre as qualidades do candidato. O prospectivo Tártaro tinha que ser um guerreiro impressionante, mas temperado o suficiente na natureza para entender que apenas protegendo sua tribo de ameaças sobrenaturais exteriores ele poderia manter a saúde suficiente para se alimentar. Uma vez que a decisão tinha sido tomada, o pai prospectivo lavaria o candidato em um rio, um banho ritual funerário na tradição mongol. Ele, então, drena e abraça o novo vampiro.

Esse tipo de ritual e observância governava muito do que é a existência Anda. Longas e solitárias noites vagando pelo estepe, seja com os Mongóis ou sozinhos (e fizeram o caminho sozinhos, às vezes mesmo até Europa Ocidental), a Besta Anda foi a única companhia. Não admira que estes Membros viam a si mesmos como guerreiros espirituais, seu etos brutal o único baluarte contra a loucura e depredação.

A Anda fez guerra contra uma variedade de inimigos. Eles iriam se juntar as tribos nômades contra seus inimigos que escolheram (tanto quanto poderiam, desde que todas as batalhas fossem travadas durante a noite). Eles também entraram em confronto com nativos chineses metamorfos e vampiros, e foi este último grupo que provou ser a ruína da Anda no século 14. O apogeu da linhagem foi o reinado de Kublai Khan, e durante este tempo eles poderiam ser encontrados celebrando abertamente sua natureza morta-viva na China. Quando Kublai morreu, a Anda entrou em declínio, e nenhum é conhecido nas noites modernas.

Apelido: Tártaros

Seita: O Vagante Anda pode se juntar a uma corte de vampiros em particular, pelo menos por um tempo, mas seu impulso irresistível de se manter em movimento impediu de tornarem-se fixos permanentes em qualquer lugar na Europa. Em suas próprias terras, eles assistiam muitas tribos Mongóis chamadas *yasun*, parasitamente protegendo e se alimentando dos mortais.

Aparência: A Anda Abraçava exclusivamente as tribos Mongóis, então eles eram baixos, atarracados, pernas arqueadas de uma vida de equitação. A pele de um Anda era desbotada para um estranho marrom-amarelado após o Abraço.

Refúgio: A Anda morava na estepe, longe o suficiente da sua *yasun* para evitar a descoberta, mas perto o suficiente para alcançá-los quando a noite caia. O verdadeiramente monstruoso ou depravado entre eles não protegia nenhuma tribo, mas levava uma não-vida solitária, alimentando-se como a oportunidade permitia. Essas pobres almas tipicamente caíram em torpor de fome, e se algum Anda ainda existe, é provável que um desses horrores esteja dormindo enterrado em algum lugar na China.

Antecedentes: A Anda não Abraça caprichosamente. Eles escolhiam os seus candidatos com cuidado, uma vez que a escolha estava estabelecida, era feita uma declaração sobre quem iria proteger seu povo. Todos os Anda eram cavaleiros qualificados, rastreadores, guerreiros, e, em algum grau, xamãs.

Criação de Personagem: A não-vida na estepe foi dura. Atributos Físicos eram geralmente primários, com Talentos e Habilidades compartilhando prioridade (especialmente marciais — todo Anda teve alguma facilidade com Armas Brancas, Sobrevivência e Briga). Todas as Disciplinas da Anda eram importantes, mas geralmente para o novato Anda, a aprendizagem da Fusão com a Terra era uma questão de sobrevivência.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Fortitude, Metamorfose

Fraqueza: Como o Gangrel de quem descendiam, Anda ganha características animais do frenezi. Ao contrário do Gangrel, porém, o Anda ganha uma característica a cada vez que entra em *outro* frenesi. No entanto, a Anda sofre uma fraqueza adicional — para cada dia após a terceiro que um Anda dormia dentro da mesma área com raio de uma milha, reduz todas as paradas de dados pela metade (para um mínimo de um).

Organização: Na noite de lua nova, todos os Anda dentro de um determinado raio se reuniam para discutir os movimentos da sua *yasun* e que tipos de ameaças podem exigir sua atenção coletiva. O mais velho Anda em tal reunião recebia o nome *khan*, e era esperado que todos os outros se submetessem à sua autoridade.

Estereótipos

Altos Clãs: *Tribos estranhas. Khans estranhos.*

Baixos Clãs: *Alguns realmente o fazem parecer baixo – doente, louco, fraco. Em outros eu seria chamado de irmão feliz.*

A Visão de Quem está de Fora

Altos Clãs: *Selvagens que andam com os Tártaros. Os bastardos se conhecem.*

Clãs baixos: *Eles vagam pelo mundo, bebendo apenas sangue, dormindo no chão. Eles estão mais próximos de Caim que eu, então, eu os agradeço por isso.*

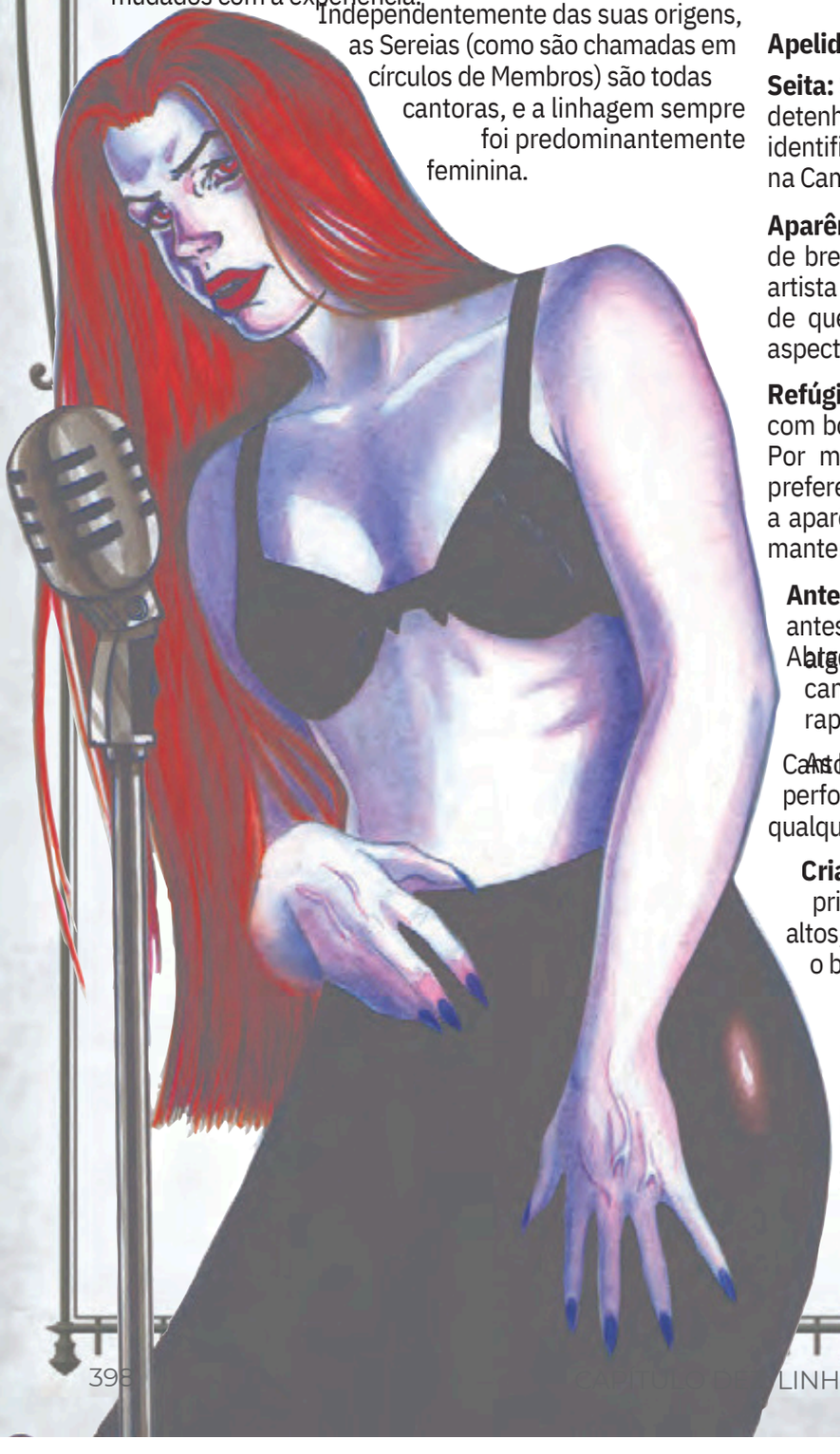
Citação: *Eu não sou um monstro. Eu sou um pastor. Eu protejo as ovelhas dos lobos como você, porque desejo comê-las.*

Filhas da Cacofonia

As Filhas da Cacofonia surgiram como uma linhagem distinta em algum momento durante o século 19. Antes suas não-vidas a música. Elas andam por toda a eternidade disso, é claro, sempre havia vampiros que viam na música e sempre com música em seus ouvidos, e que faz parecer no canto uma maneira de permanecer saudáveis. disperso ou leviano para outros Membros. Esta é uma das Membros estudiosos acreditam que as filhas originaram-se razões pelas quais, junto com sua raridade, que nenhuma a partir do sangue do Clã Toreador (por sua apaixonada grande Seita de vampiros os considera uma ameaça ou busca artística) ou Malkaviano (dada a sua propensão em muito mais do que uma diversão. Individualmente, no causar loucura), mas seus poderes sobrenaturais apontam entanto, pode-se ter a oportunidade de conhecer uma mais para o Clã Ventrue. É discutível, como a "primeira" Sereia e me pergunto por que é que aqueles que passam filha da Cacofonia, teve origem é desconhecido. muito tempo ouvindo suas músicas sempre parecem mudados com a experiência.

Na verdade, as Filhas da Cacofonia tem como base de

Independentemente das suas origens, as Sereias (como são chamadas em círculos de Membros) são todas cantoras, e a linhagem sempre foi predominantemente feminina.



Apelido: Sereias

Seita: Sereias podem cair bem em qualquer Seita que detenha o poder local. Se solicitado, a maioria das Filhas se identificam como independentes ou alegam participação na Camarilla.

Aparência: A Sereia pode ser uma musicista de rua vestida de brechó-chique, com piercing e tatuagem punk ou uma artista de alta classe com dinheiro e prestígio. Além do fato de que as filhas são em grande parte mulheres, o seu aspecto é muito variável.

Refúgio: A maioria das Sereias têm uma sala silenciosa com boa acústica, onde podem cantar sem ouvir ninguém. Por mais que a maioria das Filhas adorem tocar, elas preferem ficar sozinhas após o término do "show", e assim a aparência de seus refúgios não é tão importante quanto manter seu sigilo.

Antecedentes: A maioria das Sereias eram cantoras antes do Abraço. Muito ocasionalmente, uma Filha Abraçada é alguém que nunca desenvolveu a sua habilidade em cantar, mas estes descobrem seus talentos rapidamente.

Camaria de jazz, inclinada vagabunda, ópera, performer de salas sensuais — Uma Sereia pode ser qualquer cantora.

Criação de Personagem: Atributos Sociais tendem a ser primários. Expressão e Performance são quase sempre altos, e muitos têm fama. Sereias não morrem sem colher o benefício de seus fãs (Rebanho). Aqueles com menos sorte, muitas vezes ainda têm contatos no show business.

Disciplinas: Fortitude, Melpominee, Presença

Fraqueza: As Filhas da Cacofonia ouvem música constantemente. Esta poderia ser uma forma de sinestesia, ou pode ser uma alucinação.

Esta canção constante distrai as Filhas tanto quanto as guia. As dificuldades em todos os testes de Percepção aumentam em dois. Filhas da Cacofonia não podem ter Prontidão acima de 3 pontos.

Organização: Seu número é pequeno demais para serem verdadeiramente organizadas, mas às vezes as Sereias agem como um. De vez em quando, por toda parte Sereias se apresentam em uma performance na mesma noite. Eles não necessariamente cantam as mesmas músicas, mas todas as sereias de vigília cantam exatamente ao mesmo tempo.

Estereótipos

Camarilla: *Gostaria de ouvir outra, meu senhor?*

Sabá: *Muito bem. Você não se importa se eu cantarolar um pouco, então?*

Toreador: *Apenas a sua arte tinha o poder real, como minha.*

A Visão de Quem está de Fora

Camarilla: *É a política do príncipe não deixar fratricida sem resposta, mesmo entre os Clãs menos importantes — será que você poderia parar de cantar por um instante?*

Sabá: *Se não podemos tê-las em forma como a nossa, você torna-as suas, irmãs!*

Giovanni: *Eu não sei o que elas estão falando nas músicas. Eu tenho uma suspeita desagradável, porém, eu poderia ouvir se eu quisesse.*

Citação: *Eu ouvi a canção de como morri. Ela me levou para fora na escuridão e no frio, e veio aos meus lábios com o sangue da minha mãe-irmã. E agora eu canto, porque acabar com a música seria acabar com todos.*

BONSAM

[Perfect stillness, followed by a single branch snapping and a quick, gurgling sound. Then, perfect stillness again.]

Long ago, in what would one day be the Akan city states and, even later, Africa's Ivory Coast, a young hunter strayed far from home. He hailed from the Akan ancestors and lived in a small village plagued by famine, as all animals in the area had died. Venturing out far to seek prey, he instead found an ancient darkness. Born before the universe was formed, the darkness hid under the earth in an effort to escape the hateful light. Now the hunter came across the cave where the darkness lay and, lured by its song, explored inside. Eager to find a host made of flesh and bone and hoping that this would yield protection from the sun, the darkness poured into him. But it was too eager, too fast, too much, and the hunter died.

The next night, animated by a darkness that acknowledged neither life nor death, the hunter rose again. Confused, he returned to his village, but as the darkness saw the hated sun-dwellers, its rage rose like bile. When the hunter returned to his senses, his people lay slaughtered at his feet. The hunter, horrified by what he had done, fled far inland never to return.

The first Bonsam claims never to have shared his curse. It's possible that he extended the Embrace in the throes of darkness and does not remember, or maybe he is lying. But if he is telling the truth, that opens some interesting, and concerning, possibilities about the Bonsam's origins.

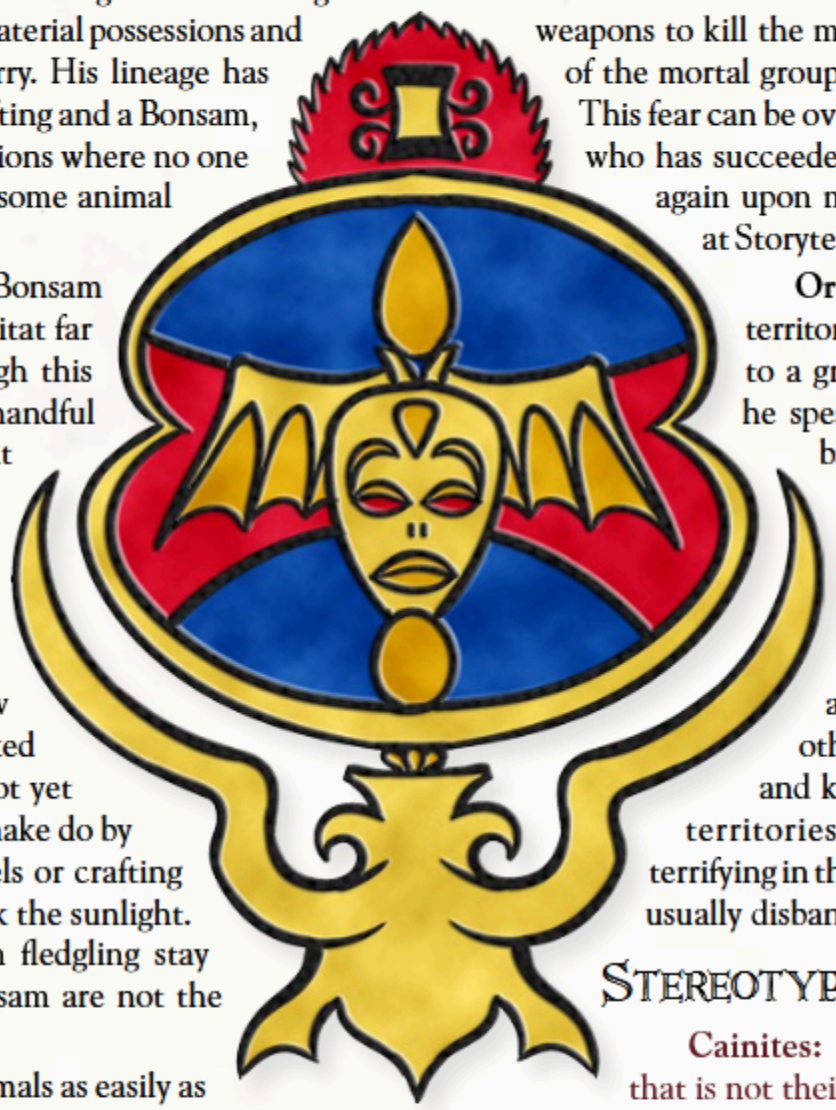
A Bonsam is typically a loner, and highly territorial at that. He is not inherently violent (though very capable of it if provoked) but does demand that any Laibon or Cainite trespassers move on immediately. Those who do not comply will find themselves dead before they even know they were targeted; the Bonsam is a supremely stealthy hunter. A Bonsam is more tolerant toward others of his kind, since he knows that none of them would willingly linger in a territory marked by another, and thus the trespasser's stay is temporary.

The Bonsam lineage has spread inland over the African continent, avoiding the Kingdoms of Ghana and Kanem and instead claiming the equatorial forest as territory. A few years ago though, the Bonsam began to emerge from the forest to push into

the coastal territories and even venture North, which put them in conflict with the Laibon and Cainites already controlling those regions. Nevertheless, the Bonsam refuse to turn back and, on the very few occasions that they have spoken about their exodus, tell of a great horror from beyond the continent's near-impassable forest barrier.

Sobriquet: Unseen, Stalkers

Appearance: A hunter or warrior during his life, a Bonsam is usually lean and well-muscled. Sires recognize that experience is invaluable, and the Embrace cures most mortal ails; a prospective childe might be middle-aged or older. He cares little for material possessions and owns only what he can carry. His lineage has mastered an art of shapeshifting and a Bonsam, living in the abandoned regions where no one ever sees him, may exhibit some animal features.



Haven and Prey: A Bonsam prefers to carve out his habitat far from other vampires, though this territory usually includes a handful of mortal villages. He might have learned to meld into the natural terrain so he can sleep anywhere from the forest floor to the canopy. A spot high enough to keep an overview, yet low enough to grab prey is liked best. A Bonsam who has not yet mastered this power must make do by digging underground tunnels or crafting cocoon-like nests that block the sunlight. Very rarely does a Bonsam fledgling stay in his sire's shelter, as Bonsam are not the hand-holding type.

A Bonsam feeds on animals as easily as he does on humans. Some Bonsam hunt for human prey on the trade routes spreading out from the inland Kingdoms, or their more remote villages. In such cases, he rarely has moral qualms about grabbing man, woman, or child.

The Embrace: A Bonsam sire prefers to Embrace skilled hunters and sometimes warriors. Gender does not matter to him, but a talent for stalking and killing does. A sire usually chooses a hunter who is skilled, experienced, and careful without being cowardly. He might have little patience for foolhardy bravery; he considers this a sign of inexperience and bad judgment, though he can understand bravery born of desperation.

A Bonsam is usually Embraced and abandoned, as sires believe the early nights to be a test of mettle; if the young Bonsam does not survive, then he wasn't worth the trouble. Not until he has mastered the basics on his own does his sire, or sometimes another elder, approach to teach him more.

Clan Disciplines: Abombwe, Obfuscate, Potence

Weaknesses: Possessed by a darkness before time, a Bonsam inspires primordial terror in mortals. Mortals who fail at a Courage roll (difficulty 7) when seeing a Bonsam in his true form either flee in terror or gather up weapons to kill the monster, depending on the size of the mortal group and the Nature of its leader. This fear can be overcome however, and a mortal who has succeeded at this check need not roll again upon meeting the same Bonsam (or at Storyteller's discretion, any Bonsam).

Organization: Spread out and territorial, the Bonsam is not beholden to a greater organization. However, he speaks a communal language of bat-like shrieks and whistles that allows him to communicate with other Bonsam in a radius of roughly one mile, depending on terrain and wind conditions. He might also form a temporary pack with others of his kind to track down and kill a threat to their combined territories. These packs are utterly terrifying in their efficiency and, fortunately, usually disband after the deed is done.

Stereotypes

Cainites: Intruders claiming territory that is not theirs and that they cannot hold.

Brujah: I remember you. Where is your city now? Perhaps you will learn to stand on your own, rather than rely on walls.

Followers of Set: Impressive, turning into a snake like that. Can you do other creatures?

Gangrel: These lone hunters are more like me than my Laibon brethren.

Impundulu: There is power here and they are not afraid to use it. Tread with caution.

Nosferatu: Did the Hunter in the Dark touch you, too?

Ramanga: Leave the Ramanga to their shadow games; they don't know what real darkness is.

Impundulu

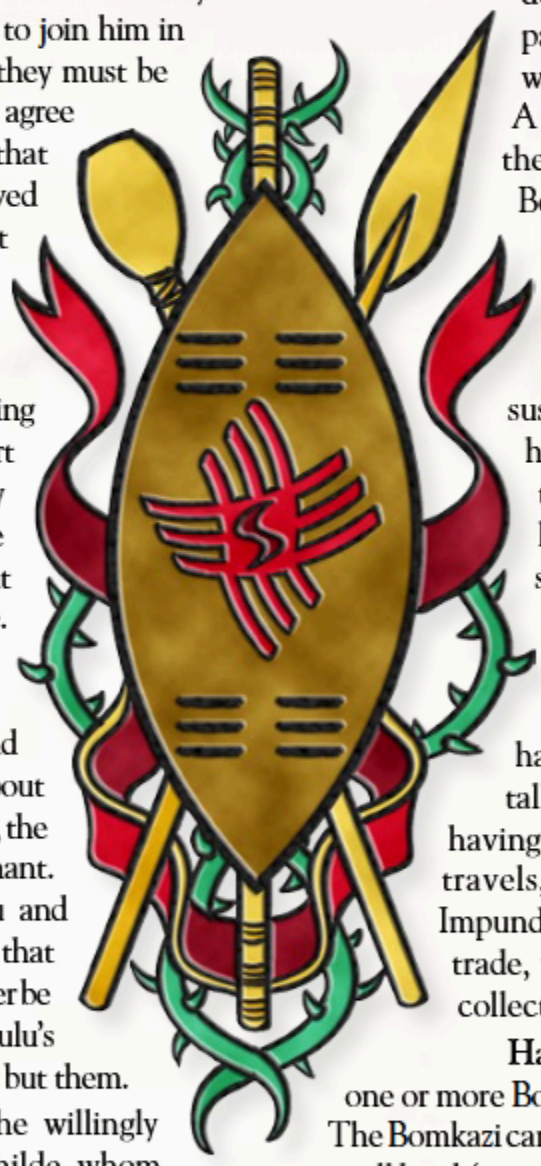
I hold death in my palm. Come, I'll show you.

Impundulu was a powerful necromancer in life, married to an equally powerful life-witch named Bomkazi. One day, Impundulu summoned a spirit that was too strong to contain and the creature killed him. Bomkazi mourned her husband and buried him, but Impundulu rose again the next night, for the spirit had left some of its power in him. Exhilarated by his new power, Impundulu begged Bomkazi to join him in not-death, but she refused, saying that they must be like sun and moon now. Even so, she did agree to stay with him; though she recognized that he had become a monster, Bomkazi still loved Impundulu, and the heart wants what it wants.

As the years passed, Bomkazi began to long for a child, which Impundulu could no longer give her. She considered leaving Impundulu for a mortal man, but her heart was with him. So she sought another way instead. Calling upon her powerful life magic, Bomkazi enacted a great ritual that allowed her and Impundulu to conceive. The result was a beautiful baby girl, but the ritual came with a price. Immediately after Bomkazi's conception, both Impundulu and she sensed that something was different about their child. As the product of life and death, the girl, whom they named Esona, was a revenant. Furthermore, the essence of Impundulu and Bomkazi had mingled to such an extent that Bomkazi and her descendants would forever be immune to the blood bond, while Impundulu's lineage could no longer feed from anyone but them.

When Esona was old enough, she willingly offered to sustain her father's Laibon childe, whom she viewed as her own sibling. From this initial pairing, strong ties grew between Esona's mortal line, which she named Bomkazi in respect of her mother, and Impundulu's lineage.

The Impundulu as a lineage claim the South-East African Cape as their domain, or more accurately, the Bomkazi do. This area is poor and sparsely populated compared to other regions of the continent and most people living here were *forced* to migrate out of Central Africa due to overpopulation. The Bomkazi, however, prefer the relative isolation as it allows them to refine their craft without interference. The Impundulu traveled with them.



The Impundulu and Bomkazi frequently leave their domain to travel along coastal lines and pastoral routes, seeking out other people with knowledge of magic or necromancy. A recent problem in particular has forced them to travel far in search of knowledge. The Bomkazi line is approaching the point where the witches are either so inbred that they suffer for it, or their blood has become so diluted from the original Bomkazi that it no longer serves the Impundulu as sustenance. The Impundulu and Bomkazi have searched within their own ranks for the answer and came up blank, and are looking to trade information with Cainite sorcerers.

Sobriquet: Witchkin, Familiars (derogatory)

Appearance: An elder Impundulu, hailing from the South-East cape, is often tall and dark-skinned. Younger Impundulu, having been embraced during the clan's recent travels, come from a wider heritage. Every Impundulu can be recognizable by the tools of his trade, which he carries in a highly personalized collection of artifacts and attributes.

Haven and Prey: Each Impundulu lives with one or more Bomkazi witches in their residence of choice. The Bomkazi can use their life magic to heal, requiring only a small herd (sometimes just one) for every Impundulu. As an Impundulu can only feed from the Bomkazi and the witches are both unbondable and powerful in their own magic, this is a purely voluntary relationship. In fact, a fledgling Impundulu making the mistake of treating a Bomkazi like a servant or retainer will find himself going hungry until he makes amends and is forgiven. An Impundulu and Bomkazi typically stay together for life, though sometimes a clash of personalities

makes it best for both to move on. In such cases, unless the Impundulu was truly offensive, the Bomkazi will help him find another companion. The relationships between Impundulu and Bomkazi are wide and varied, and they might be like lovers, parents, siblings, or simply friends.

The Embrace: An Impundulu sire might Embrace from two main sources: those who are too sick to live yet not ready to die, and those mortals who work necromantic magic. Hailing from either group, the childe contributes to the lineage's necromantic prowess, as he has been close to death or is skilled in manipulating it. No Bomkazi, even dying, has ever asked to be Embraced.

Clan Disciplines: Necromancy (primarily Cenotaph and Haunting Path), Fortitude, Presence

Weaknesses: An Impundulu only gains sustenance from the Bomkazi. As the witches are independently powerful and their relationship with the Impundulu is voluntary, the Impundulu does well to treat any Bomkazi as an equal ally as opposed to a retainer, with all the complications this might entail.

Organization: Between the Impundulu and his Bomkazi companion, there is little that he is not prepared for. As such, he has no pressing need for a larger organization. Still, both Impundulu and Bomkazi like to get together with their peers to discuss magical workings. Impundulu also gather when a Bomkazi dies to make sure the witch's soul makes it safely to the afterlife. Impundulu no longer guides his clan, for even life witches eventually die and the Laibon refused to feed from Esona or her offspring after Bomkazi passed away.

Stereotypes

Cainites: The concept of High Clans and Low Clans is strange to me. Impundulu become elders based on merit, not birth, and the Bomkazi are our equals by right. Why are these High Clans high and the Low Clans low?

Bonsam: Beware the Bonsam, for they cling to a territory like the dead to memories. If they ask you to leave, take it seriously.

Cappadocians: Like us, they hold death in their grasp. We could learn from them and them from us, if they're open to a trade.

Followers of Set: Sorcerers more concerned with their Serpent God than anything else. Their honeyed words are poison. I wonder what their goal is.

Ramanga: Noble, yet humble. Strong, yet helpful. They communicate as easily with the living as we do with the dead. Only if you're fooled by them, though.

Tremere: Their brethren spurn them as upstarts and traitors. Still, they seem to have powerful magic. We should speak to them, but carefully, lest their reputation holds true.

Tzimisce: These sorcerers have a sinister reputation and I would normally avoid them, but beggars can't be choosers; I will trade knowledge with them.

DANAVA

Whether I am a god or a demon, it does not matter. Holiness still follows in my wake.

Since time out of mind, the Danava have made India their primary home, and with that weight of age comes power. Where Western Cainites hold that the masters of Sadhana are the distant descendants of the Ventrue, the Children of Danu know another story. Their exact origins are as murky as the Ganges, and yet some of their eldest purport to be descended from the blood of those that resided in the most ancient and forgotten of the cities that have fallen to ruin upon India's landscape. Some still claim an unbroken ancestry to the primordial goddess Danu, carried through the blood from sire to childe and on through the ages. Others spin tales of being demons made flesh, *asuras* bound into human form. A second side purports to be *devas*, the divine will of their ancestress and the gods they revere made clear through prayer and the brutalities of Sadhana. These two sides maintain an adversarial role within the bloodline, but both still pay their tithes to the deities that rule India. Each Child of Danu seeks to rip away his mortal form and transcend to something more through Sadhana, using it as a cleansing fire to achieve some manner of enlightenment.

The Danava believe that the drinking of blood imbues them with *prana*, which in turn fuels the Thaumaturgy they wield that has existed for far longer than the sorceries of the Tremere. In death, the Danava remain the same artists, priests, warriors, and teachers they were in life. They maintain some dregs of that mortal status, and provide spiritual services to their respective Cainite communities. As the custodians of Sadhana, the sacred and profane rites that allow a Child of Danu to twist his animating humors into something stranger still, they rule India's nights as priest-kings.

Sadhana demands grueling austerities performed with each new rank gained. Even those that claim demonic origins adhere to the multiplicity of Hindu gods, making oblations and sacrifices as required throughout the yearly cycle of holy days and festivals. Many Children of Danu believe that with the blood of their vaunted ancestry—both kine and Cainite—these devotions allow them to harness the *maya* inherent to the universe, and in so doing become masters of it in more than just name.

Whether they are the children of an ancient goddess or the distant descendants of demons, the gods of their land, nevertheless, are real. Even if a handful of atheists speckle their ranks, it is impossible to deny the presence of something wholly other within them when they are in the throes of Sadhana. They twist and bend into yogic and tantric configurations, utilizing *mudras* with the hands or the entire body as common methods of accessing the various aspects of their Thaumaturgy. With each new undertaking, the Danava consult grains, throw purified butter onto coals, and examine solar and lunar charts in order to divine just when the time will be right. Observing their ritual calendars and the oaths they make to their gods with the utmost seriousness, breaking a *vrata* is beyond the pale, even for a demon.

Sobriquet: Children of Danu

Appearance: A Danava is unmistakably regal. Each and all are permeated with the sweet smell of holy attars, perfumes that hang in the air and infuse their clothing long

after it is removed. Steeped in the blood of India, their style of dress varies like any who can claim ancestry from within its borders. Many affect the saffron robes of *swamijis* during times of fasting and trial, while others adorn themselves in the wealth and clothing befitting those belonging to one of the highest echelons of their society. Many still attire themselves in simplified finery, and all act as their birthrights demand.

Haven: It would be easy to mistake a Danava's haven for a temple. Gods adorned in fresh flowers cover their altars, and the air is often thick with the scent of incense, offerings, and attar oils alike. Even when a Danava seeks the life of an ascetic, she tends to commune with the gods and spirits with ease. Such entities are not strangers to a Danava, but closely regarded allies. Many take up residency in holy places or areas near to them, as well as wealthy, populous districts. What use is there in being a priest, if there is no one to guide?

Character Creation: All Danava have a lordly bearing about them, and as such they are chosen to lead as much as advise. They rely on social acumen and extensive knowledge gleaned from the *Vedas*, and claim good educations from the oral traditions of the Brahmin. Sacred chants and holy scripture fall as easily from the tongue as any command.

The Allies, Retainers, and Resources Backgrounds would serve a Danava well. The Road of Kings or the Road of Heaven bear equal weight.

Clan Disciplines: Dominate, Fortitude, Thaumaturgy

Weakness: Like their cousins to the west, the Danava have particularly refined palates when it comes to those they choose as prey, but animals such as cows or pigs are taboo in the extreme. Danava receive no sustenance from animal blood. Members of the bloodline first ritually offer their victims to their gods as a matter of course, but such observances need not be strict or long lasting. Without a ritual of at least thirty seconds, blood offers half sustenance.

Organization: The Danava adhere to the caste system of their parent country with extreme prejudice. Such structures are holy and correct, to the Children of Danu, and to buck the divine order is unthinkable.

Stereotypes

Brujah: You cannot deny the beauty of the fire that fuels their passions. Nevertheless, some fires must be carefully watched.

Cappadocians: Keep them far, far away.

Gangrel: Some animals deserve to be leashed. Others, to run wild. Decide which it is to be and you will have little trouble.

Giovani: Irreparably stained by the perfume of the dead. How do they manage to live with such filth?

Lasombra: The darkness hides such wonder. So it is with them as well.

Malkavian: Treat them with kindness, for one never knows what wisdom a seer might spout forth.

Ravnos: Every guest is a god. But remember: some gods are better received at the gate, and not the door.

Nosferatu: Their hides are a warning, no matter the honeyed words that might spring forth.

Salubri: Some causes consume entirely, and yet in them perhaps we have found something like siblings.

Setite: There is a holiness in the undulations of snakes.

Toreador: Art is a sacred act, and yet they are as shallow to the last.

Tremere: Their arts are profane where ours are holy.

Ventrue: What can the parent say to the infant, that they might remember? They do not walk with the blood of a goddess in their veins, though they act it.

RAMANGA

My hand is extended in friendship. I only wish to help.

On an island off Africa's south-east coast lived Ramanga and her brother Rafazi. In this time, the ancestors of the Vazimba people, to which Ramanga belonged, were patriarchal. While Ramanga was the oldest child of the king and exceedingly smart as well as ambitious, the younger Rafazi was marked as heir. Unwilling and unable to accept a secondary role, Ramanga made sacrifices to the spirits of her people to bribe them into raising her above Rafazi. When that didn't work, she began sacrificing to increasingly darker spirits until one of them finally answered her call. The spirit offered to lift Ramanga up if she would only sacrifice the sun inside her as payment. Heart already burdened by the unfairness of her situation and envy toward her brother, Ramanga willingly agreed.

During the course of seven nights, the dark spirit initiated Ramanga in its heritage of shadows and illusion, showing her that real power lay not in giving orders, but in making them. Outward power might lie with the king, but real power lay with his advisors, the spirit said. Taking these lessons to heart, Ramanga returned to her people to ostensibly support her brother, even while she adroitly manipulated him to do only her bidding. Cementing her control over Rafazi and his children with the power inherent to her sunless blood, Ramanga directed the future of the kingdom from that night onward. Her influence was even so great, that the Vazimba came to favor queens over kings, though it isn't known if Ramanga deliberately manipulated this development, or if her mere presence instilled a sense of female rulership in the land.

One island wasn't enough to quell Ramanga's ambition. Soon she began teaching others to be like her so they might further spread her influence. Carefully keeping the island off the major naval routes so it would remain hers exclusively, Ramanga nevertheless used her power to draw in occasional traders from as far as the Arabian lands. Through these people and their trade, Ramanga's lineage has spread to the Kingdoms of Ghana and Kanem, as well as Constantinople and the Middle East.

A Ramanga typically maintains the facade of a humble servant, gently guiding people for their own good, while she controls kings and queens like a puppet master. She likes to remain close to her mortal followers, living amongst them as if she belongs. A Ramanga is often the first Laibon in a region to meet with European Cainites and, in typical diplomatic fashion, she might avoid direct clashes and make suggestions on how to best approach things instead. As a result, a Cainite Prince may come to view her as a valuable ally or guide. Of course, a Cainite declining to take a Ramanga's advice might find himself catching a carefully orchestrated sunrise even as she remains clearly blameless.

Sobriquet: Puppeteers, Leeches (derogatory)

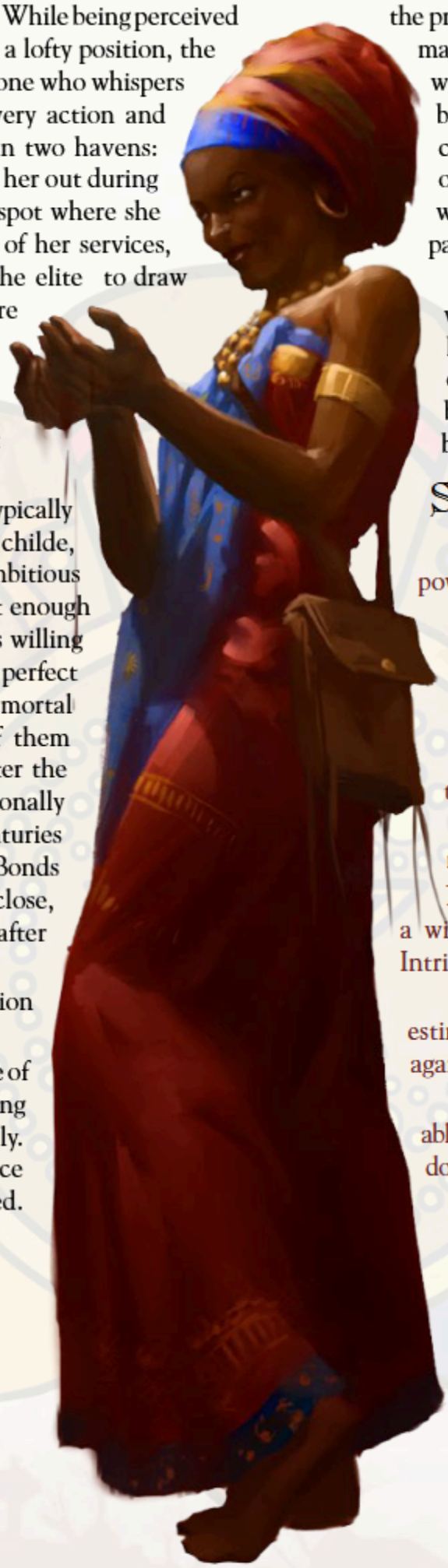
Appearance: The oldest Ramanga hail from the Vazimba people and traders from Muslim and Arabian cultures. Younger Laibon come from all over the African continent and the Middle East. A typical Ramanga is well-dressed and well-groomed, though careful never to outshine her nominal leaders. The Ramanga adopts a docile demeanor amongst outsiders, but she stands proud when dealing with her own kind.

Haven and Prey: A Ramanga lives amongst her chosen group and might even be known (and accepted) by the rulers for what she is. These rulers see her as a supernatural lightning rod who will draw bad omens to herself and thus protect the people. While being perceived as a servant does not appear to be a lofty position, the Ramanga knows better; she is the one who whispers in their ears, controlling their every action and thought. Many Ramanga maintain two havens: one where the rulers know to seek her out during the night, and one in a secluded spot where she spends her day in safety. As part of her services, a Ramanga drinks the blood of the elite to draw out any curses cast on them, so there is rarely need for her to hunt. Even moving into a new territory, she has the skill to quickly set up a new group of people to serve, as it were, and feed from.

The Embrace: A Ramanga is typically very careful about selecting her childe, choosing someone who is an ambitious and skilled manipulator, yet smart enough to stay out of the spotlight. She is willing to invest in the creation of the perfect childe, sometimes manipulating mortal children from birth until one of them shows the qualities she seeks. After the Embrace, a new Ramanga traditionally stays with her sire for several centuries until she has learned all she needs. Bonds between childe and sire remain close, though not always amiable, even after such tutelage is done.

Clan Disciplines: Obtenebration (Aizina), Obfuscate, Presence

Weaknesses: A Ramanga's use of Presence and Aizina, when impacting others, is at +1 difficulty normally. However, if she has a physical piece of the victim, this penalty is negated.



Organization: A Ramanga meets with her kin regularly, in large gatherings meant to discuss new regional developments, trade territories, and so on. Elaborate ceremony ensures that these meetings progress peacefully, postponing rivalries until the procedure is done. This internal collaboration makes any Ramanga a force to be reckoned with, since her goals are usually backed by the bloodline as a single, unified entity. Acting in concert, she and her kin are all but indomitable on Africa's southern and eastern shores and wield tangible power in the Middle East and parts of North Africa.

Ramanga herself is still actively involved with her lineage. At first glance, she seems to have no end goal other than spreading and cementing her control over the continent, but there might have been more to her bargain than merely sacrificing the sun.

Stereotypes

High Clans: Prestige does not equal power. Watch and learn, little Cainite.

Low Clans: Poor downtrodden pets. Is there anything I can do to help?

Bonsam: Such power, if we can point it in the right direction.

Brujah: We meet again. I do so hope things are better for you this time.

Followers of Set: Careful. These manipulators are very nearly our match.

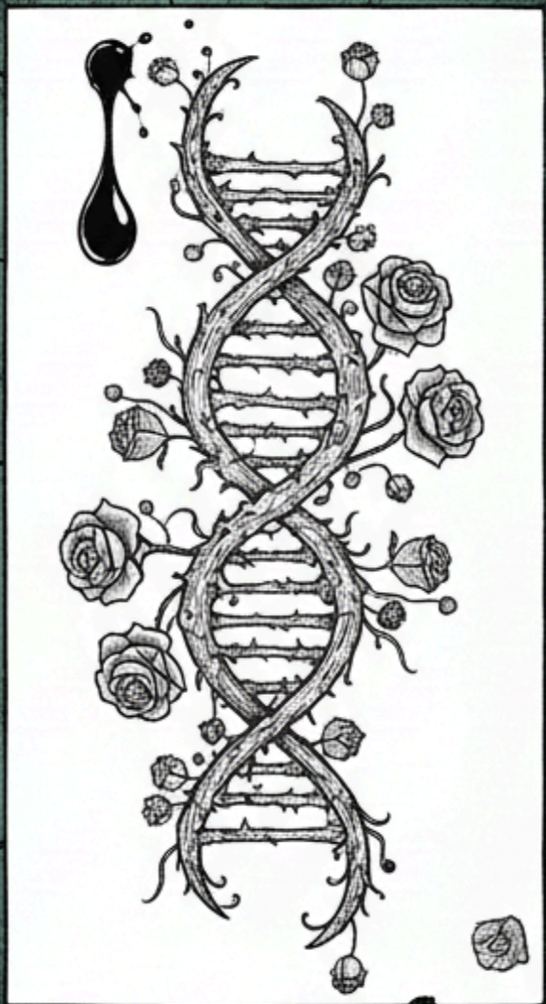
Impundulu: Are they playing at being a witch's servant, or is their servitude real? Intriguing.

Lasombra: Ah. Now things become interesting. Come and play, Cainite. My puppets against yours.

Ventrue: So obvious. So gaudy. Yet undeniably powerful. How have they not been struck down yet?

VARIAÇIÕES DO SANGUE

VAMPIRE: THE MASQURADE



ASSAMITA FEITICEIRO

Estranhos não visualizam as divisões de casta do Clã Assamita claramente, mas os sarracenos têm uma história de magia do sangue que antecede a do Tremere. Feiticeiros Assamitas começaram na segunda cidade, recrutados ou atraídos para o Clã, com a promessa de imortalidade e em aperfeiçoar a sua magia. Eles foram incumbidos de prestar apoio mágico, e por séculos, eram simplesmente uma casta do Clã Assamita.

E então vieram os Tremere. Os feiticeiros Assamitas se viram enfrentando inimigos como magicamente tenazes eram, os inimigos estavam muito felizes em roubar o seu conhecimento. Os feiticeiros lutaram contra esta nova ameaça da melhor forma possível, mas os Tremere cobraram sua maldição de sangue sobre a linha. Os feiticeiros tornaram-se obcecados por encontrar uma cura, uma obsessão que continua hoje à noite.

Apelido: Magi (singular, "Magus")

Disciplinas: Feitiçaria Assamita, Ofuscação, Quietus

Fraqueza: A linha como um todo tem praticado a arte por tanto tempo que ela permeia seu sangue, fazendo com que cada indivíduo feiticeiro se destaque como um farol para qualquer pessoa com percepção sobrenatural. Qualquer uso de um poder sobrenatural sobre um feiticeiro para fins de percepção tem -2 de dificuldade. Além disso, as tentativas para penetrar a ocultação sobrenatural de um feiticeiro com um poder de oposição é considerado operar um nível acima do que o normal (para um personagem com Auspícios 2 tentando visualizar um feiticeiro usando Ofuscação possui a eficácia de Auspícios 3).

Citação: *Nós estávamos clamando suave chuva e tempestades terríveis quando o seu povo ainda estava fazendo marcas de carvão bruto nas paredes das cavernas. Não presuma que nos conhece.*

refugio: muitos dos ancioes do clã vivem em Alamut, a mistica fortaleza do clã, localizada no alto de uma montanha em algum lugar da turquia.

organização: feiticeiros Assamitas se especializoram no estudo da Taumaturgia e de magias do Oriente Médio. Os feiticeiros quase nunca deixam os limites do Alamut e certamente nunca se envolvem em assassinatos. Ao invés disso, eles apuram seus conhecimentos — e consequentemente os do clã — sobre a magia do sangue. Os feiticeiros Assamitas abandonaram a Rapidez, tendo em troca a Taumaturgia como Disciplina de clã.

Criação de Personagens: Os Assamitas favorecem os Atributos Físicos, com os Atributos Mentais perdendo por pouco. Os feiticeiros dão igual preferência às conhecimentos e Talentos. Normalmente, às Assamitas têm Naturezas e Comportamentos semelhantes,pois o subterfúgio não é seu estilo, mas eles raramente são exatamente iguais. Entre os Antecedentes mais populares estão Mentores, Contatos e, é claro, Geração.

SORCERER

Assamita Vizir

Estranhos não visualizam as divisões de casta do Clã Assamita claramente, mas os sarracenos têm uma história de magia do sangue que antecede a do Tremere. Feiticeiros Assamitas começaram na segunda cidade, recrutados ou atraídos para o Clã, com a promessa de imortalidade e em aperfeiçoar a sua magia. Eles foram incumbidos de prestar apoio mágico, e por séculos, eram simplesmente uma casta do Clã Assamita.

E então vieram os Tremere. Os feiticeiros Assamitas se viram enfrentando inimigos como magicamente tenazes eram, os inimigos estavam muito felizes em roubar o seu conhecimento. Os feiticeiros lutaram contra esta nova ameaça da melhor forma possível, mas os Tremere cobraram sua maldição de sangue sobre a linha. Os feiticeiros tornaram-se obcecados por encontrar uma cura, uma obsessão que continua hoje à noite.

Apelido: Magi (singular, "Magus")

Disciplinas: Feitiçaria Assamita, Ofuscação, Quietus

Fraqueza: A linha como um todo tem praticado a arte por tanto tempo que ela permeia seu sangue, fazendo com que cada indivíduo feiticeiro se destaque como um farol para qualquer pessoa com percepção sobrenatural. Qualquer uso de um poder sobrenatural sobre um feiticeiro para fins de percepção tem -2 de dificuldade. Além disso, as tentativas para penetrar a ocultação sobrenatural de um feiticeiro com um poder de oposição é considerado operar um nível acima do que o normal (para um personagem com Auspícios 2 tentando visualizar um feiticeiro usando Ofuscação possui a eficácia de Auspícios 3).

Citação: *Nós estávamos clamando suave chuva e tempestades terríveis quando o seu povo ainda estava fazendo marcas de carvão bruto nas paredes das cavernas. Não presuma que nos conhece.*

refugio: muitos dos ancioes do clã vivem em Alamut, a mistica fortaleza do clã, localizada no alto de uma montanha em algum lugar da turquia.

organização: feiticeiros Assamitas se especializoram no estudo da Taumaturgia e de magias do Oriente Médio. Os feiticeiros quase nunca deixam os limites do Alamut e certamente nunca se envolvem em assassinatos. Ao invés disso, eles apuram seus conhecimentos — e consequentemente os do clã — sobre a magia do sangue. Os feiticeiros Assamitas abandonaram a Rapidez, tendo em troca a Taumaturgia como Disciplina de clã.

Criação de Personagens: Os Assamitas favorecem os Atributos Físicos, com os Atributos Mentais perdendo por pouco. Os feiticeiros dão igual preferência às conhecimentos e Talentos. Normalmente, às Assamitas têm Naturezas e Comportamentos semelhantes,pois o subterfúgio não é seu estilo, mas eles raramente são exatamente iguais. Entre os Antecedentes mais populares estão Mentores, Contatos e, é claro, Geração.

DAITYA
VAMPIRE: THE MASQURADE

Seguidores de Set

Daitya

O Daitya é uma linhagem indiana dos Seguidores de Set. Eles reverenciam Shiva, o Destruidor como uma encarnação de Set, e acreditam que lançarão o mundo na maior profundidade de depravação, eles podem ajudar a atingir o seu ponto fraco do verdadeiro mal. Quando isso acontece, Shiva vai abrir seu terceiro olho e olhar sobre o mundo, destruindo-o e preparando o terreno para o próximo ciclo de existência.

Como muitos Vampiros indianos, os Daitya não aceitam o mito de Caim. Eles acreditam que eles são demônios, e que por matar, corromper e escravizar as pessoas, estão fazendo o que é sua natureza e o fazem como demônios. Eles observam um sistema de castas semelhante ao dos mortais, e sentem que ser Abraçado indica uma vida anterior de pecado e blasfêmia. Ao fazer o seu dever nesta encarnação (que pode durar muitas vidas), então o Daitya sente que a reencarnação num maior posto é possível.

Muitos Daitya executam ou estão envolvidos com um culto a Shiva, e recrutam carniçais e crias do culto. A linhagem é erudita e devota, em seu caminho. O Daitya não são, no entanto, humildes — acreditam que os próprios deuses ouvirão suas orações, e que são os veículos que trarão julgamento para o mundo.

Apelido: blasfemadores

Disciplinas: Presença, Ofuscação, Serpentis

Fraqueza: O Daitya tem a mesma fraqueza que os Seguidores de Set (p. 65): Eles sofrem dois níveis adicionais de saúde de danos da luz solar, e uma penalidade de um dado em todos os testes quando sujeitos a luz brilhante de qualquer tipo.

Citação: *Hoje à noite seremos rápidos. Mantenha a sua fome sob controle. Mate o filhote mortal, se quiser, se isso ajudar, mas não se alimente.*

TLACIQUE
VAMPIRE: THE MASEQUADE

Tlacique

Quando os espanhóis chegaram ao que é hoje o México, levaram Vampiros com eles nos porões de seus navios. Esses mortos-vivos entraram nas noites do Novo Mundo... e descobriram que outros vampiros já haviam afirmado domínio ali. Uma linhagem de vampiros conhecida era a Tlacique.

Alegando a descida de Tezcatlipoca, o deus asteca da noite e da magia negra, os Tlacique poderiam ter forjado alianças com os Membros que chegaram com os espanhóis, aqueles conquistadores não teriam destruido as civilizações em que a Tlacique atacavam e infectado seu povo com a varíola. Como sua sociedade caiu, o Tlacique brevemente se aliaram ao Sabá, mas quando as duas facções tiveram tempo para examinar os outros, encontraram seus sistemas de crenças totalmente incompatíveis. A Espada de Caim matou eventualmente os enfraquecidos Tlacique, e a linhagem como um todo desapareceu de vista. Eles ainda existem, no entanto: um punhado espalhados pela América Central e no sudoeste dos Estados Unidos.

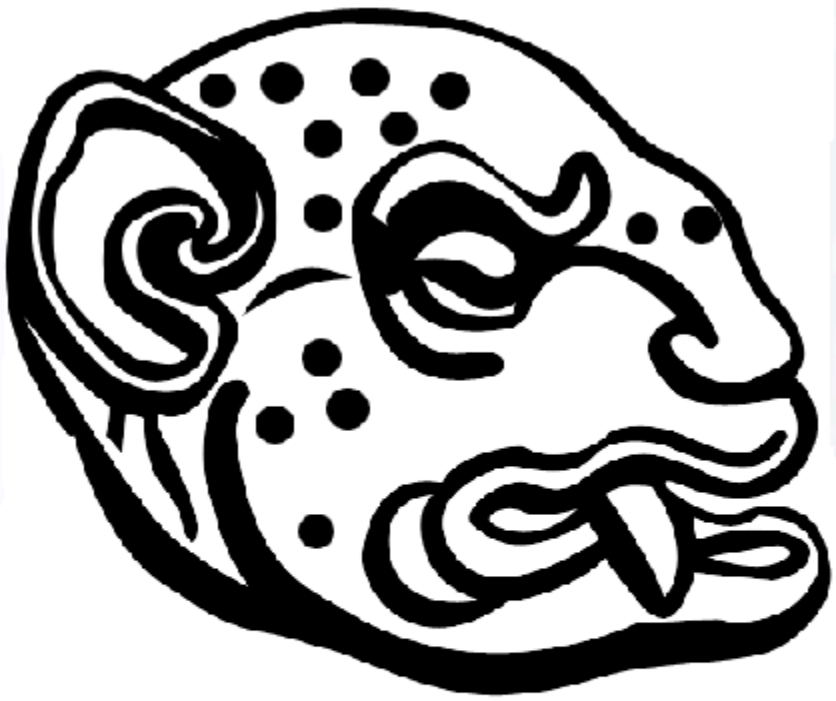
O Tlacique são inquestionavelmente uma linha Setita, embora apenas a sua vulnerabilidade à luz solar os marca como tal. Eles são místicos um dos outros, e o status dentro da linha depende, em parte, do aprendizado da magia. Além de suas Disciplinas, praticam uma forma de Taumaturgia chamada *Nahuallotl* (em termos de jogo, esta Trilha é idêntica a Trilha de Sangue, encontrada na p. 213, apesar de pagar do próprio Clã os custos de aprendizagem).

Apelido: Jaguares

Disciplinas: Ofuscação, Presença, Metamorfose

Fraqueza: A fraqueza do Tlacique é uma das únicas maneiras de traçar a linhagem da linha para os Setitas. Eles, como os Seguidores de Set (p. 65), sofrem dois níveis adicionais de danos da luz solar, e uma penalidade de um dado em todos os testes quando submetidos à luz intensa de qualquer tipo.

Citação: *Um coração para fazer o sol nascer. O sangue dentro do coração vai sustentar o sol através de seu sono noturno. Você está abençoado – você começa a fornecer tanto.*



GUERREIRO SETITA

VAMPIRE: THE MASQURADE

Guerreiros Setitas

Nem todos os Seguidores de Set são delicados, sedutores de língua bifurcada. Alguns deles preferem trilhar um caminho marcial, tornando-se guerreiros sagrados para seu deus. Os Setitas guerreiros evitam a Disciplina Ofuscação preferindo Potência — não os safando do escuro por essas serpentes. Eles são soldados orgulhosos e brutais para Set, e estão perfeitamente dispostos a ir para a batalha e fazer uma proteção dos seus irmãos mais delicados. Eles agem como executores, assassinos e até mesmo mártires para o resto da linha, apesar que considerá-los como brutos irracionais seja um erro. Um Setita guerreiro é ainda muito Setita, e muito capaz de liderar os outros em todos os tipos de tentações. Eles só usam a força para reforçar seus pontos de vista, quando necessário.

A linha de guerreiros Setitas é interessante na medida em que não é transmitida pelo Abraço. Um mortal Abraçado por um Setita guerreiro torna-se um membro "normal" da linha (isto é, aprende a Disciplina do Clã Ofuscação), a menos que seja treinado como um guerreiro Cria de capa. A linha é, portanto, um exemplo de como a formação e ideologia pode alterar a composição básica do Clã de um vampiro.

Guerreiros Setitas geralmente Abraçam ideólogos apaixonados. A ideologia que eles defendem não é importante. Um fervor cristão fanático pode ser transformado facilmente por Set em zelo de agitador de corja pró-união, dada a quantidade certa de vitae Cainita e algumas revelações religiosas de Set.

Apelido: Víboras de Chifre

Disciplinas: Potência, Presença, Serpentis

Fraqueza: Os guerreiros sofrem a mesma fraqueza que os Seguidores de Set (p. 65): Eles sofrem dois níveis adicionais de danos da luz solar, e uma penalidade de um dado em todos os testes quando submetidos à luz intensa de qualquer tipo.

Citação: *A serpente do Éden teve sua abordagem. A minha é mais honesta – que deve ser agradável para você.*

Gangrel Marítimio

Vamvire: the Masquerade

Gangrel

Marítimos

Os Gangrel Marítimos que escolheram viver em tempo integral no oceano. Gangrel *aquarii* (como às vezes são conhecidos por Cainitas eruditos) nadam abaixo da zona iluminada pelo sol, sua Disciplina Fortitude os mantêm a salvo da pressão que poderiam esmagá-los. Eles sobem à noite para se alimentar, normalmente tubarões e baleias, mas não são exigentes — qualquer coisa com sangue é um jogo justo. Um naufrágio é uma miscelânea para os marítimos, e um desastre suficientemente grande é um dos poucos eventos que possam tirar mais do que uma parte da mesma região.

Marítimos às vezes agem em defesa dos oceanos, esgueirando-se a bordo de navios poluentes e matando todos a bordo. Em algum nível, isso faz sentido — se a presa morre, eles terão que voltar para a terra (ou buscar cada vez mais nas Profundezas).

Tanto a Camarilla como o Sabá, nas raras ocasiões em que os encontram, oferecem filiação aos Marítimos. Os Marítimos recusam. Eles não têm interesses Sectários, e escapam da Jyhad, pode ter sido por isso que o primeiro Marítimo deixou a terra para começar. Ninguém sabe quanto tempo atrás isso ocorreu, mas a maioria dos marítimos são de baixa geração, e alguns deles datam para a Era das Explorações.

Apelido: Nenhum (poucos Cainitas sabem deles e simplesmente os chama de "Marítimos" ou "Gangrel aquático").

Disciplinas: Animalismo, Fortitude, Metamorfose

Fraqueza: Como a maioria dos Gangrel (p. 53), os Marítimos ganham uma característica animalesca a cada frenesi. Esses recursos, no entanto, lembram peixes, vermes aquáticos, cefalópodes, e outras criaturas do mar (é raro o Gangrel desenvolver uma característica dos cetáceos ou como focas). A natureza alienígena desses recursos deve ser levada em consideração pelos Narradores para determinarem o impacto mecânico de tais características.

Citação: *Por que deixei a terra? Porque no mar, os tubarões apenas nadam e até mordem você. Eles não sorriem primeiro.*

ANGELLIS ATER
VAMPIRE: THE MASQUERADE

Lasombra

Angellis Ater

A *Angellis Ater* é uma linhagem estranha, que atravessa fronteiras entre Baali e Lasombra. Os chamados "anjos negros" acreditam que os vampiros são um instrumento de Satanás, e adoram o pecado e as trevas da alma. O seu sangue Lasombra lhes permite chegar a escuridão, puxe-o para frente e manipule-o, e então os anjos negros tornam-se dependentes e viciados em usar a Disciplina Tenebrosidade ao longo do tempo.

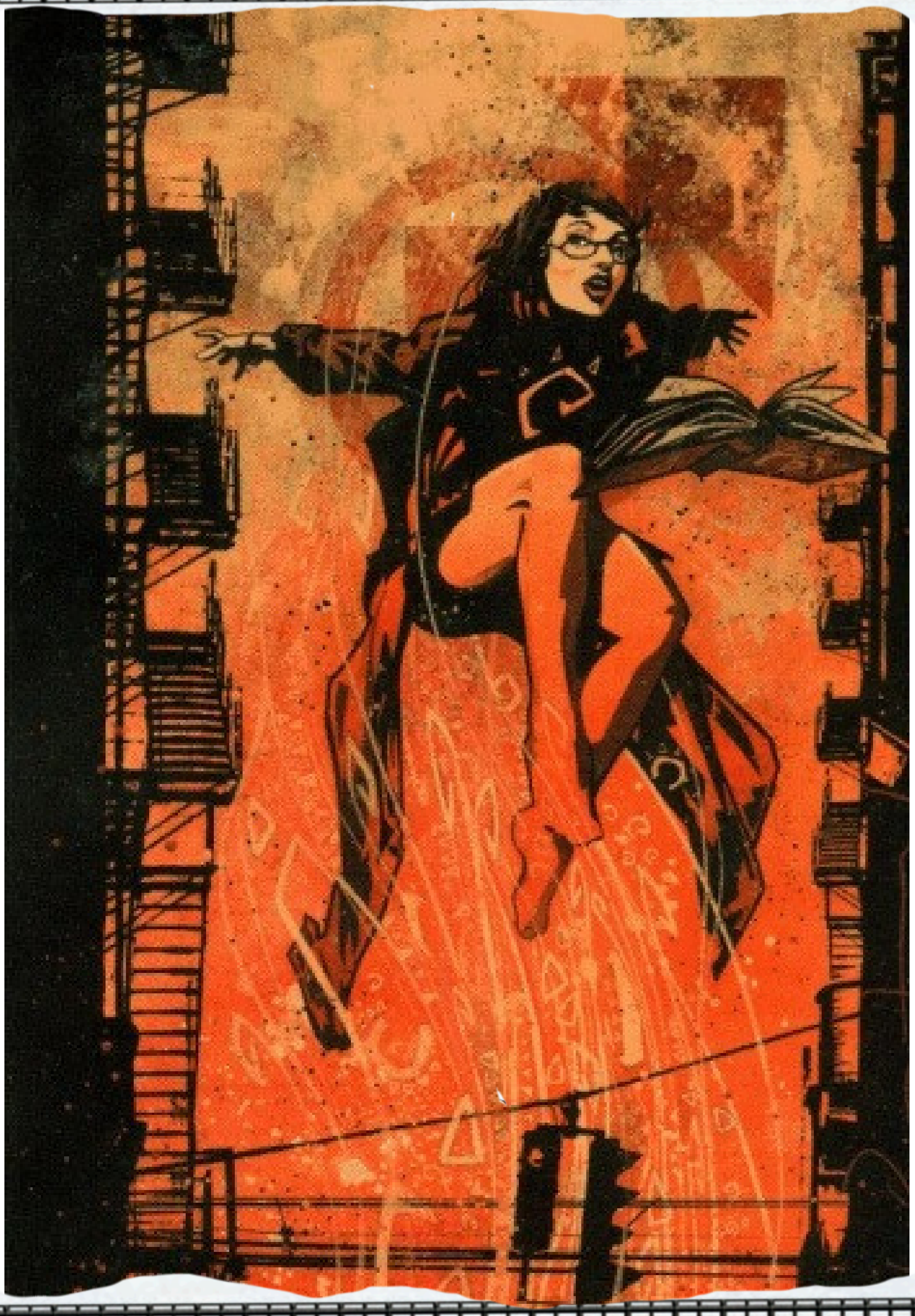
A linhagem existe pelo menos desde a Idade Média, descendeu em parte de uma poderosa linha Baali chamada Azaneal. Este vampiro monstruoso agiu como um líder dentro da linha Baali por um tempo, e torceu a ortodoxia de alguns. Vampiros o suficiente para criar uma espécie de heresia, uma que era muito atraente para o Lasombra. O Clã de poder com base em Sombras tradicionalmente incluídos na Igreja Católica, e com o tempo a *Angellis Ater* fez pelo menos a incursão de alguns destes piedosos (ou aparente-devotos) Lasombra. Quanta influência eram capazes de exercer na Igreja, não é conhecido, mas eles sobreviveram à Inquisição. *Angellis Ater* são raros em noites de hoje, mas eles existem.

Apelido: Anjos negros

Disciplinas: Daimoinon, Dominação e um em Potência, Presença ou Ofuscação

Fraqueza: O Ater Angellis tem a mesma fraqueza do outro Lasombra (p. 57) — eles não lançam reflexos.

Citação: *Chegamos nas sombras, chegamos no inferno. Nós retiramos o que você encontraria lá, e pintamos o mundo com ele.*



Tremere

Tremere Telyavelic

Nas primeiras noites do Clã Tremere, antes da diablerie de Saulot, um pequeno grupo de Feiticeiros fez o seu caminho para a Lituânia. Registros do Clã afirmam que o objetivo inicial desta jornada foi o de expandir a influência do Clã para essas terras, ou para encontrar aliados. Alguns anciões Tremere, porém, afirmam que esses peregrinos tomaram a jornada para escapar das garras de seu Clã de uma vez por todas.

Seja qual for o motivo original por trás do êxodo, quando os Tremere chegaram, caíram com os povos pagãos da Lituânia e souberam da Telyavel, o protetor dos mortos. A população local viu os vampiros — noturnos, sanguinários, e obviamente mágicos — como encarnações ou avatares de seus deuses da morte, e os Tremere cresceram acreditando neles. Eles abandonaram o nome "Tremere", e simplesmente se tornaram os "Telyavs." Enquanto mantiveram algum contato frequente com capelas fora da Lituânia, a maior parte permaneceu como mecenas e predadores para os moradores.

Esta não foi a última, no entanto. No final do século 13, o senhor da guerra Ventrue Jürgen Portador da Espada destruiu um dos últimos enclaves remanescentes dos Telyavs. A linhagem conseguiu mancar por mais alguns séculos, mas, no século 16, o corpo principal dos Tremere informaram que todos eles haviam sido destruídos.

Apelido: Telyavs, Pastores

Disciplinas: Auspícios, Presença, Taumaturgia

Fraqueza: Os Telyavs ligam seus destinos tão firmemente aos dos seus rebanhos pagãos que tomam alguns dos mesmos medos e inimigos. Eles são fracos contra os símbolos cristãos e fé. As dificuldades para resistir ao frenesi são dois acima do normal quando confrontado por um inimigo usando Fé Verdadeira como defesa. Eles recuam a partir da visualização dos símbolos cruzados ou mesmo outros da fé cristã.

Citação: *Chegamos muito alto. Poder e Sabedoria não são encontrados em fórmulas. Eles são encontrados na terra, madeira e no sangue.*

Salubri

Wu Zao

Saulot deixou a Europa e viajou para leste, onde se encontrou com criaturas nativas que, embora se alimentassem com sangue, não eram realmente vampiros. Estes "Wan Kuei" o chamaram Zao-lat, e consideraram-no como um malandro, um ladrão, e um bárbaro.

Indesejável que era, Zao-lat conseguiu deixar um legado para trás - no Wu Zao. Estes Membros são os descendentes dos dois vampiros Abraçados por Zao-lat durante seu tempo no Reino Médio (chamado Zao-zei e Zao-xue). Estes dois vampiros ajudaram Zao-lat descobrir os segredos misteriosos do Oriente, invadir os lares de demônios, e aprender suas fraquezas.

Mas os vampiros locais finalmente levaram Zao-lat de suas terras, deixando para trás suas duas crias para continuar seu trabalho. Desde então, os Wu Zao foram intrigados ou (mais precisamente) obcecados por quaisquer áreas de estudos arcanos pique seus interesses. Seus caminhos acadêmicos têm servido bem — quando a notícia da destruição de Saulot os atingiu, alguns poucos foram se esconder e evitaram expurgos em suas próprias terras. A linhagem

sobrevive nas noites modernas — raros e tranquilos, mas presentes.

Apelido: Órfãos

Disciplinas: Auspícios, Fortitude, Obeah ou Valeren (escolha do jogador na criação do personagem)

Fraqueza: Os Wu Zao são estudiosos, por natureza, e cada um deles tem um foco especial. Na criação do personagem, o jogador deve escolher uma área de estudos arcanos — o Wan Kuei, a cultura de um grupo específico mortal, um grupo de tomos místicos perdido no tempo, etc. Sempre que surgir a oportunidade de aprender alguma coisa sobre este assunto, a jogador deve fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 6) para evitar a busca que o levaria à exclusão de tudo o mais.

Citação: *Quanto? Ha! Para que essa bugiganga velho! Nunca! Espere, espere. Quanto novamente?*

Tzimisce Koldun

Vampire: the Masquerade

Tzimisce

Kolduns

Os Kolduns são os mais antigos feiticeiros entre os Membros, ou pelo menos eles dizem ser. Sua magia é muito antiga, para ter certeza. Esta mágica não depende de fórmulas e mortos, rotinas categorizadas. Em vez disso, recebe energia da fonte mais improvável: a terra viva. Destaca a Feitiçaria Koldun a manipulação dos elementos naturais de forma sutil e grandiosa, mas suas trilhas não seguem outras direções. Muitos de seus rituais construídos sobre espiritualidade e vitalidade se pensava perdido para os vampiros. Kolduns, então, são feiticeiros Tzimisce que estão em sintonia com a terra em torno deles em um grau assustador.

Os kolduns não são protetores da terra, embora, pelo menos não da forma que a frase normalmente implica. Eles usam a terra, absorvendo a sua energia e remodelando-lo em armas. Eles protegem a terra, porque é deles e, portanto, exibem o territorialismo mesmo para que o Tzimisce, em geral, são tão amplamente conhecidos.

Por muitos anos, a Feitiçaria Koldúnica foi a província de alguns muito poderosos anciões Tzimisce, quase todos do Clã Antigo (ver abaixo). Em noites recentes, no entanto, o conhecimento da magia filtrado através das fileiras do Clã, e até mesmo novatos podem aprender. Esta é um enorme início das práticas prévias. Resta saber, que efeito a Feitiçaria Koldun terá sobre o mundo em geral.

Apelido: Nenhum

Disciplinas: Os kolduns não são verdadeiramente uma linhagem. Em vez disso, Koldunismo é uma prática dentro do Clã Tzimisce onde o vampiro aprende a Feitiçaria Koldun (e os custos fora-do-Clã). Disciplinas Koldun, portanto, são Auspícios, Animalismo, e tanto Dominação ou Vicissitude

(dependendo se o Koldun é um Tzimisce do Antigo Clã ou não).

Fraqueza: Tal como acontece com o resto do Clã (p. 71): O Koldun deve repousar na proximidade de, pelo menos, dois punhados de solo natural. O não cumprimento desta exigência corta pela metade a parada de dados do Koldun a cada 24 horas, até que todas as paradas caia para um dado. Esta penalidade permanece até que eles sejam capazes de descansar por um dia inteiro em sua terra.

Citação: *Eu sou a terra. Você não viola a minha casa... você violou-me. E agora você colhe as consequências.*

Old Clan Tzimisce

Vampire: the Masequtrade

Antigo Clã Tzimisce

O Antigo Clã Tzimisce é um pequeno grupo de demônios que antecedem o uso de moldar a carne. Eles consideram Vicissitude como uma doença da alma, e se recusam a aprender ou empregá-la. Na maioria dos outros aspectos, porém, se assemelham ao resto do Clã. Eles compartilham a propensão do Clã para boas maneiras e respeito pelo território, e como a maioria dos membros sobreviventes dessa "linhagem" ainda residem no que é hoje a Roménia, a governam seus territórios através de métodos e costumes do Velho Mundo. Em alguns lugares remotos, eles governam mais ou menos abertamente, tendo dízimo de sangue dos mortais sob sua "proteção" e impedem a entrada de outras ameaças sobrenaturais. Como o mundo fica menor com o uso da tecnologia da informação, no entanto, as noites podem estar chegando ao fim.

O Antigo Clã preferiria nunca ter que lidar com os "impuros" membros do Clã Tzimisce, mas a família é a família e não podem sobreviver as noites modernas sem apoio. Eles fazem tratados e favores comerciais com outros Demônios, às vezes dando apoio para o Sabá como um todo, em troca de ajuda e apoio quando necessário. Uma coisa que se recusam a fazer, porém, é partilhar o sangue com um vampiro Sabá. Nunca se sabe o que pode estar nadando nele.

Apelido: O Antigo Clã

Disciplinas: Animalismo, Auspícios, Dominação

Fraqueza: Tal como acontece com o resto do Clã (p. 71), o Antigo Clã Tzimisce deve dormir em pelo menos dois punhados de terra natal. O não cumprimento desta exigência corta pela metade as paradas de dados do Tzimisce a cada 24 horas, até que todas as paradas sejam reduzidas para um dado. Esta penalidade permanece até que sejam capazes de descansar por um dia inteiro em sua terra.

Citação: *Velhos não morrem. Como Cainitas antigos, eles simplesmente dormem, à espera de sangue suficiente para despertar-los.*

O Sangue Oculto sob a Máscara

O mundo que você conhece é uma mentira. Nas fendas da civilização, entre os arranha-céus de aço e os esgotos esquecidos, uma guerra milenar é travada em silêncio. Não se trata apenas de sobrevivência, mas de herança.

O Livro dos Clãs mergulha nas profundezas da Condenação. Das linhagens nobres que governam nas torres de marfim aos monstros que espreitam nas sombras dos Cártago; dos profetas da loucura urbana aos guerreiros que emergem de tumbas ancestrais sob o sol do deserto.

Aqui, o sangue não é apenas alimento — é história, poder e maldição.Descubra os segredos dos grandes clãs e das linhagens esquecidas que moldam o destino da humanidade. Mas cuidado: uma vez que você enxerga através da Máscara, o abismo também começa a olhar para você.

O Sangue Chama. Você terá coragem de responder?

White Wolf

WORLD OF DARKESSS

VAMPIRE: THE MASQUERADE

US $20.00

978-1-56504-222-1